

**AMSTRAD
C P C**

**CADEAU:
4 JAQUETTES
DE JEUX**

AMSTRAD

CENT POUR CENT

**LES DESSOUS CHOCS
DE ROBOCOP**

STARS DU MOIS :

STORMLORD

SKWEEK

RENEGADE III

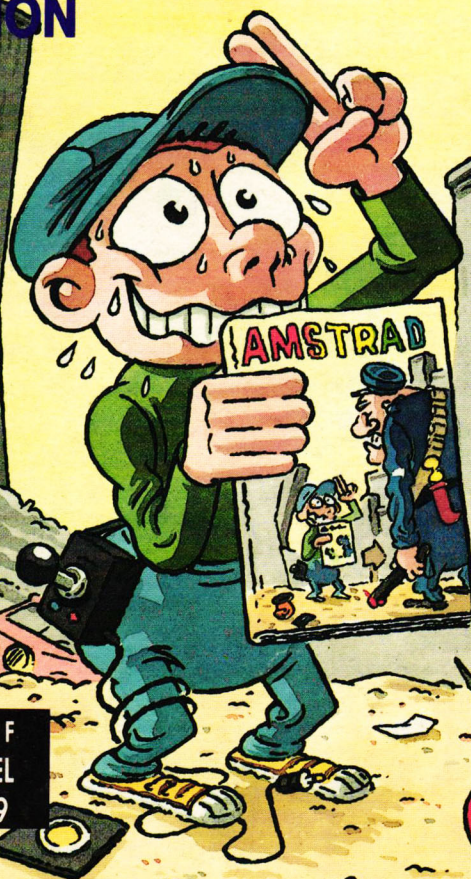
BUMPY

THE GAME SUMMER

EDITION

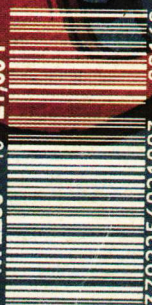
ISSN 0988-8160 - 16 - 21 F - 151 FL - 153 FB - 5,50 FS - 1660 CFA

**N°16 21 F
MENSUEL
JUIN 89**



ENTRÉE

M 2256 - 16 - 21,00 F



3792256021003 00160

EXCLUSIF : ÇA CASTAGNE EN ESPAGNE

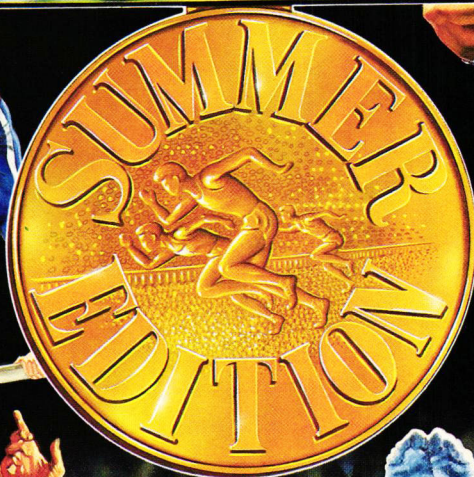
L'ambition des athlètes venus de tous les coins du monde atteint son apogée dans ces championnats. Car c'est là que se réunit le meilleur de l'élite sportive mondiale pour cette occasion unique au cours de leur vie de concourir pour les titres les plus prestigieux connus de l'homme.

Désormais, Epyx vous offre la chance de participer avec les meilleurs sportifs mondiaux dans les huit disciplines qui

mettront à l'épreuve votre courage et vos prouesses jusqu'à leur limite absolue!

Il vous faut démontrer grâce et rapidité. Vous aurez besoin d'être d'une précision redoutable et il vous faudra des nerfs d'acier. Vous devrez montrer force, endurance, compétence artistique et physique. Et par dessus tout, vous devrez posséder la volonté et la détermination de gagner!

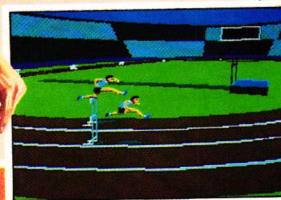
THE SUMMER GAMES



CBM64



CBM64



IBM PC



IBM PC

1988 Epyx Inc. Tous droits réservés. Epyx est une marque déposée sous le No. 1195270. Ecrans provenant des versions CBM64 et IBM PC. Les graphiques peuvent varier sur d'autres ordinateurs. Fabriqué et distribué sous licence issue par Epyx Inc., par U.S. Gold Limited, 213 Holford Way, Holford, Birmingham, Angleterre B6 7AX.

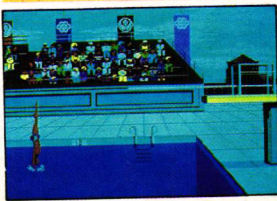
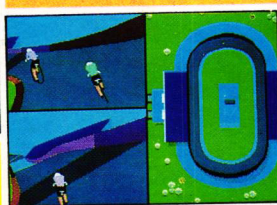
La conquête de la médaille d'or a commencé. Huit événements passionnants et éprouvants se dressent entre vous et l'apogée de la gloire sportive! Sur la piste, alliez votre rapidité, force et rythme dans la course explosive des HAIES. Prenez ensuite part à une épreuve spectaculaire de pure puissance humaine en disputant la plus longue distance du LANCEMENT DE MÂTEAU. Et puis, lancez-vous au firmament dans le SAUT A LA PERCHE. Détendez-vous pour passer par dessus cette barre presque impossible! Rattrapez votre souffle. Nous voilà partis pour le hall de gymnastique et les ANNEAUX. Une discipline unique dans laquelle contrôle et force sont de toute première importance. Et puis, les spectaculaires BARRES PARALLELES A DIFFERENTS NIVEAUX, l'événement des dames au

Le SPRINT CYCLISTE SUR VELODROME vous trouvera plongé dans un rude combat physique et psychologique. Et peut-être l'événement le plus éreintant de tous — le PLONGEON AU GRAND PLONGEOIR. Il va vraiment falloir vous préparer psychologiquement pour celui-là! Et enfin le TIR A L'ARC. Du calme. Il vous faut une vision précise et un bras assuré. Ils seront-ils assez pour vous faire remporter encore une autre médaille?

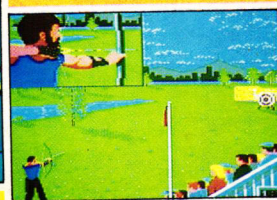


- Huit événements éprouvants
- Cérémonies d'inauguration et de clôture
- Option à plusieurs joueurs ou jeu contre l'ordinateur

IBM PC



IBM PC



CBM64

EPYX

Disponible dès aujourd'hui pour: PC IBM & Compatibles • Disponible très bientôt pour: Amstrad CPC Atari ST

5 SUCCES MONDIAUX DANS UN PACK QUI VOUS TRANSPORTERA AU COEUR DE L'ACTION.

POUR AMSTRAD

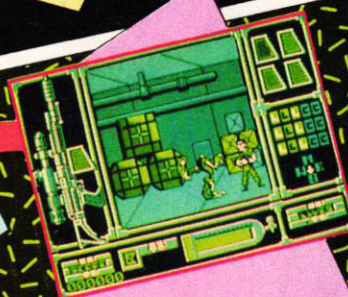
La COMPT'L

ocean



DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

Mais cette fois-ci, la médaille d'or ne suffira pas, il vous faudra aussi battre le record du monde et accumuler plus de 9000 points, c'est seulement à ce moment là que vous réussirez à vous qualifier pour le rôle du "Meilleur Athlète du Monde".

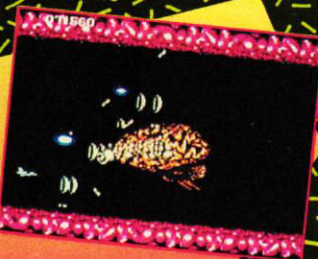


THE VINDICATOR

Des forces étrangères ont mis à sac notre planète. La terre est déchirée et éclatée dans ce qui semble la guerre ultime mais suffisamment de choses ont survécu pour maintenir les lois de la justice et préparer la revanche. Un homme doit maintenant faire face à l'ennemi ultime, c'est le Vindicator. A travers un paysage sauvage et bravant d'incroyables dangers, il lui faut se frayer un chemin jusqu'à la forteresse de l'ennemi, à l'intérieur d'un labyrinthe de couloirs souterrains remplis de gardiens mutants jusqu'à ce qu'il atteigne le sanctuaire intérieur du suzerain des ténèbres pour lui asséner le dernier coup.

SALAMANDER

Au-delà de l'infini se trouve la galaxie du mal dominée par les pouvoirs de la despotique SALAMANDRE. Un héros doit convaincre ses compatriotes de l'accompagner dans son voyage en enfer et au-delà. Des monstres organiques destructeurs, des araignées nucléaires, des enfers semblables à des mers de feu déchaînées, des cavernes du désespoir, des démons qui dépassent les limites de l'entendement! L'HEURE EST ARRIVEE...
© KONAMI 1987



TYPHOON

Pilotez le vol de la mort de vague en vague dans votre hélicoptère blindé: hurlez de par les cieux dans votre F14 alors que vous affrontez les hordes apparemment infinies d'invasisseurs mécaniques dont le seul but est une domination terrestre totale. TYPHOON le Konami à pièces désormais destiné à votre micro ordinateur personnel avec défile rapide et 3 dimensions pour un combat aérien acharné.
© KONAMI

CAPTAIN BLOOD

Une galaxie à vous couper le souffle située au bord de l'univers. Un monde aux créatures étonnantes et aux graphiques animées à trois dimensions. Un scénario palpitant débordant d'humour comme vous n'en avez encore jamais vu. Tout dans CAPTAIN BLOOD en fait un jeu auquel il vous faudra ABSOLUMENT jouer.
© ERE INFORMATIQUE 1988



ocean

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

SON



6/13	Actuel
14/23	Softs à la une
24/29	Dossier Robocop
31	Top mag
32/33	Amcharge
35/37	Courrier des lecteurs
38/41	Pokes
42&59	Petites annonces
60/61	Help
62/63	Bidouilles

Scan by Gi@nts 2015

CA CASTAGNE ÉN ESPAGNE

Il est rare, très rare que nous parlions de l'Espagne dans les colonnes de *Cent Pour Cent*. Si la Grande-Bretagne, la France, les Etats-Unis et parfois l'Allemagne s'y taillent la part du lion, cela ne veut pas dire pour autant qu'en Espagne il ne se passe rien, loin de là. Voilà déjà quelques mois que nous faisons attention à tout ce qui vient d'au-delà des pyrénées. Il y eu quelques signes avant-coureurs : les Anglais d'US Gold qui ont pris en distribution européenne la production de Topo Soft et puis tous les coups de téléphone que nous recevions d'amstradistes bien branchés qui nous parlaient de ces jeux qu'ils avaient récoltés, grâce à un ami qui connaissait le cousin d'un copain dont le beau-frère vivait en Espagne. Enfin, pour couronner le tout et confirmer nos soupçons, nous venons d'apprendre qu'Ubi Soft allait distribuer quelques jeux réalisés par l'hispanique Dinamic. Il était temps que nous vous mettions au courant. Nous avons choisi, pour mettre en évidence le "style espagnol", cinq jeux issus de deux sociétés différentes, plus un exemple étrange, qui illustre un peu le marché du logiciel en Espagne. Ce marché a une particularité : il n'existe pas de loi protégeant les droits d'auteurs de jeux et réprimant ce que nous appelons, en France, le piratage.

OPERA SOFT

Les deux premiers jeux que nous présentons ce mois, sont issus de la société Opera Soft. Ils ont pour noms, *Mutant Zone* et *Sol Negro*, comme caractéristique commune d'avoir des pages de présentation dignes de la couverture de *Cent Pour Cent* et de se dérouler en deux phases bien distinctes. *Mutant Zone*, dans sa première partie, vous met dans la peau d'une sorte de cosmonaute affublé d'un



satellite-radar qui tourne au-dessus de sa tête, pour lui indiquer les pièges qu'il va rencontrer sur son chemin.

L'action se déroule dans de sombres tunnels qui percent le sol d'une lointaine planète, comme les trous, le gruyère. Armé d'un pistolet à neutrons psionique, le héros devra sauter par dessus des stalacmites, tout en évitant les flammes de dragons, les piqures de moustiques géants, les éruptions de monstres à la denture acérée et bien d'autres horreurs du même genre. Dans la deuxième partie, votre héros, ayant sans doute gagné du galon, sera équipé d'un scooteur de l'espace armé de bombes



et fera face aux mêmes fantasmagoriques créatures devenues encore plus hargneuses, tout ça rien que pour votre plaisir ! *Sol Negro*, *Soleil Noir* en français, se décline également sur deux tonalités. La première est extrêmement virile, puisqu'elle met en scène une brute épaisse, armée d'un



fusil genre bazooka-lance-flammes, aux prises avec des rats sauteurs, des vautours assassins et des bébés aliens virevoltants. Le tout évoluant sur une planète dont la seule végétation se résume à des champignons géants et des têtes de mort plantés sur des pieux figés dans le sol... Brrrr... Pour le deuxième niveau, l'ambiance est totalement différente. Les tableaux se déroulent sous l'eau et le héros, ou plutôt l'héroïne, est une charmante naïade qui ondule doucement entre des algues vénéneuses, des requins mesquins et des méduses vicieuses. Dernier détail, *Mutant Zone* et *Sol Negro* sont d'une rare difficulté et requièrent toute l'attention et la concentration du joueur. Bref, des jeux à haute densité émotionnelle. On at-



tend donc avec impatience qu'un distributeur français ait la bonne idée de les importer...

DINAMIC

Ubi Soft vient donc de signer un accord de distribution avec Dinamic. Pour inaugurer ce marché, Ubi va sortir en premier lieu *Navy Moves*, qui se déroule en deux phases. Tout d'abord, vous êtes aux commandes d'un zodiac fonçant sur une mer



déchaînée où flottent, de-ci de-là, des mines. Aussi à l'aise sur l'eau que sur le plancher des vaches, vous bondissez par dessus les sus-dites mines en accélérant avec votre bateau. Ce n'est déjà pas facile, mais quand, en plus, de méchants soldats chevauchant des scooteurs aquatiques se lancent à votre poursuite en vous tirant dessus, là, ça devient quasiment l'horreur.



Enfin, avec un peu de sang froid vous arriverez à les dégommer à grand coup de pistolet. La deuxième partie se déroule dans la base des méchants, c'est une scène d'arcade à la

Trantor avec des élévateurs et des ascenseurs. A noter que pour vaincre vos adversaires vous êtes muni d'un super lance-flammes qui vous permet de faire griller, comme de vulgaires



saucisses, tout ce qui se trouve sur votre passage. Quel sera le deuxième jeu créé par Dinamic que va distribuer Ubi ? Nous leur avons demandé et nous attendons toujours la réponse. Peut-être ne le savent-ils pas eux-mêmes.

En attendant, ils seraient bien inspirés de sortir Turbo Girl. C'est un jeu d'arcade-action qui ressemble un peu à Last Duel. Une jeune fille est aux



commandes d'une moto futuriste et fonce sur une plate-forme suspendue entre ciel et terre. Evidemment, la plate-forme recèle de nombreux pièges et la charmante héroïne est agressée par des vaisseaux spatiaux qui lui tirent dessus. Rien de vraiment bien original, mais un bon scrolling et une super jouabilité font de ce jeu un classique du genre... Alors, à quand la sortie en France ?



ETRANGE ESPAGNE

Pour terminer cette petite sélection de jeux espagnols, nous avons choisi A Team, de l'anonyme société Zafiro. Autant vous le dire tout de suite, A Team est le frère jumeau raté d'Operation Wolf ! L'action y est la même, sur un scrolling horizontal, vous découvrez vos ennemis qui vous



tirent dessus. Au sol, vous pouvez récupérer des munitions ou des bonus vous permettant d'augmenter votre énergie. Bref, c'est exactement comme Operation Wolf, à part que les graphismes sont moins bien réalisés et que l'animation est plus saccadée. Autre différence, les personnages qui traversent l'écran et que vous devez éviter de descendre ne sont pas des infirmières, ni des enfants-otages, mais des membres de l'équipe de l'"Agence tous risques", la célèbre série télévisée... Il est évident que vous n'avez aucune chance de trouver ce jeu en France... C'est un peu dommage, car malgré ses défauts et le fait qu'Operation Wolf est de loin bien meilleur, ce jeu à le charme désuet des séries B.

LE PREMIER TROPHÉE MICRO-GOLF

La Fnac et l'Agence conseil Golf First organisent, du 14 au 17 juin, le premier trophée micro-golf. Le concours se déroulera pendant quatre journées consécutives sur micro avec le logiciel Leader Board de US Gold. Le concours est ouvert à tous et se tiendra dans les trois Fnac parisiennes. Les éliminatoires auront lieu à la Fnac Montparnasse, le mercredi 14 juin à partir de 14 heures, le jeudi 15 juin à 14 heures à la Fnac Forum et le vendredi 16 juin, toujours à 14 heures, à la Fnac Etoile. La finale aura lieu le samedi 17 juin à partir de 15 heures à la Fnac Etoile. Le vainqueur remportera une journée hélico-golf. Les deux suivants auront droit à une journée d'initiation ou de perfectionnement au golf. Tous à vos clubs.



HIT PARADE AMSTRAD 464-6128

N° DE CE MOIS	TITRE	MOIS DER-NIER
1	BARBARIAN 2 PALACE	1
2	RENEGADE 3 IMAGINE	3
3	DRAGON NINJA OCEAN	2
4	LA COMPIL'OCEAN OCEAN	NVX
5	ROBOCOP OCEAN	4
6	WEC LE MANS IMAGINE	5
7	RUN THE GAUNTLET OCEAN	11
8	LE MONDE DE L'ARCADE US GOLD	6
9	H.A.T.E. GREMLIN	NVX
10	GARY LINEKER HOT SHOT GREMLIN	9
11	OPERATION WOLF OCEAN	7
12	BUTCHER HILL GREMLIN	15
13	HUMAN KILLING MACHINE CAPCOM	3
14	WAR IN MIDDLE EARTH MELBOURNE	8
15	LAST DUEL CAPCOM	12

NOUVEAUTES A SURVEILLER

1	VIGILANTE US GOLD	
2	DOUBLE DETENTE OCEAN	
3	FORGOTTEN WORLDS CAPCOM	
4	STORMLORD HEWSON	
5	THE GAMES SUMMER Edt EPYX	

Vente par correspondance

93.42.57.12

PARIS 16.93.42.57.12

MINITEL : 3615 MICROMANIA

PARIS : Boutiques MICROMANIA :

FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette Niveau -2

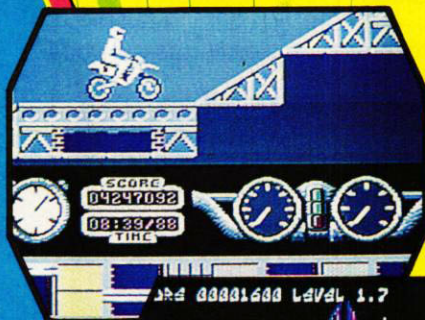
Métro et RER Les Halles 45.08.15.78

PRINTEMPS HAUSSMAN :

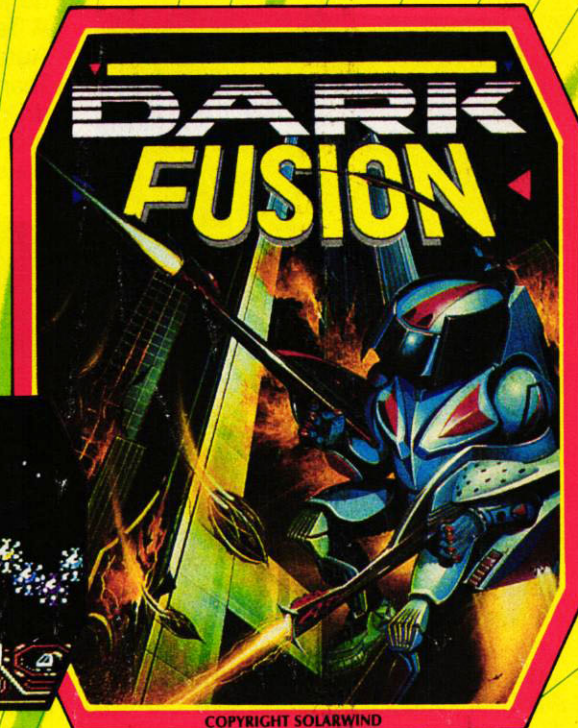
64, bd Haussman, Espace Loisirs sous-sol

Métro Havre-Caumartin 42.82.58.36

Toujours en avance sur leur temps.



Ecrans tirés de versions différentes.



COPYRIGHT SOLARWIND

SUPER SCRAMBLE — L'ultime douleur corporelle dans ce tournoi de motor-cross plein de sensations et d'émotions — Style Epreuve du Temps. Foncez sur les cendrées, les collines, à travers les obstacles d'eau et les nombreux chauffards, mais souvenez-vous: ce n'est pas seulement votre vitesse qui compte mais aussi le soin que vous prenez à la tâche.
5 niveaux, 3 pistes sur chaque niveau.
CBM 64/128 cassette et disquette
SPECTRUM 48/128K cassette et disquette
AMSTRAD cassette et disquette
ATARI ST disquette - CBM AMIGA disquette

H.A.T.E. — Aux commandes de votre Terraplane ou Lazatank, forcez un chemin de destruction au-dessus des contours onduleux de cette Terre Désolée Extra-Terrestre. Ce n'est qu'avec l'annihilation des cibles ennemies et la découverte des noyaux de plasma que vous obtiendrez l'ultime victoire.
Êtes-vous prêt à affronter 30 niveaux de 'HOSTILE ALL TERRAIN ENCOUNTER' (Rencontre Tout Terrain-Hostile).
CBM 64/128 cassette et disquette
SPECTRUM 48/128K cassette et disquette
AMSTRAD cassette et disquette
ATARI ST disquette - CBM AMIGA disquette

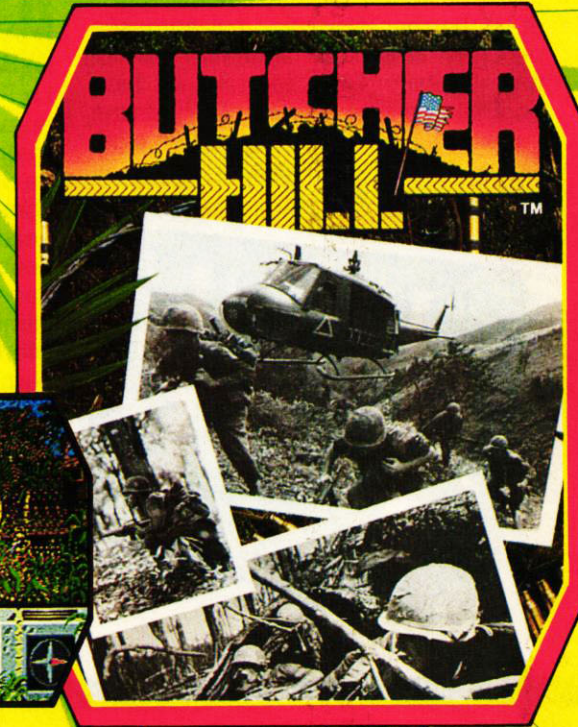


DARK FUSION — Seule l'élite réussit à l'épreuve à phases du Corps of Guardian Warriors (Corps des Gardes Guerriers) — Des hordes de mutants, un envahissement de flottes spatiales extra-terrestres et une bataille sanglante contre le maître du Puits du Désespoir. Ensuite, la terrifiante décision finale — entrer dans la Salle de Métamorphose ou faire face au défi suivant comme simple mortel.
CBM 64/128 cassette et disquette
Spectrum 48/128K cassette et disquette
Amstrad cassette et disquette

BUTCHER HILL — Vous naviguez à travers des eaux troubles, à bord de votre canot à moteur, à la recherche de précieux vivres et munitions, en prenant soin d'éviter les mines ennemies et les bombardements aériens. Accostage ... en plein cœur de la jungle vietnamienne renfermant des pièges à hommes et des emplacements à canons ennemis.
Votre objectif ultime — prendre d'assaut Butcher Hill.
CBM 64/128 cassette et disquette
Spectrum 48/128K cassette et disquette
Amstrad cassette et disquette
Atari ST disquette - CBM Amiga disquette

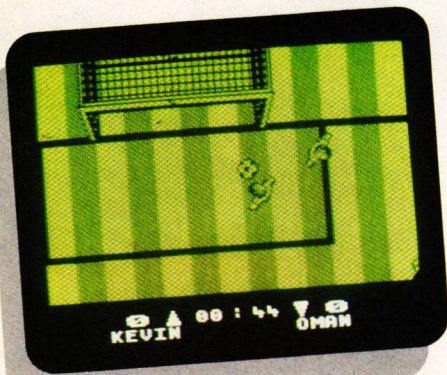


Gremlin Graphics Software Ltd.,
S.F.M.I Bureau 816, Tour C.I.T., BP 64,
5 Rue De Arrivée, 75015 Paris



SOCCKER DE MICROPROSE

Tiens, tiens, une simulation de foot éditée par Microprose... La société américaine, qui excelle dans les simulations de guerre, changerait-elle son fusil d'épaule ? Il est peut-être un peu tôt pour en juger d'autant que nous avons reçu ce jeu trop tard pour



que nous puissions en faire un test sérieux. Néanmoins, au vu des menus, on peut déjà vous dire que Soccer comporte de nombreuses options comme, par exemple, la possibilité de jouer à deux, de participer à un championnat du monde ou à un tournoi dont les équipes sont de plus

en plus fortes, de sauvegarder vos parties et vos scores, de régler la diffi-

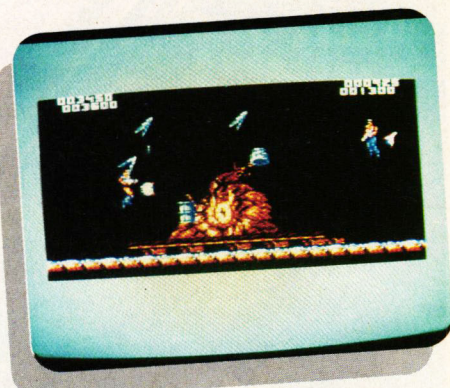
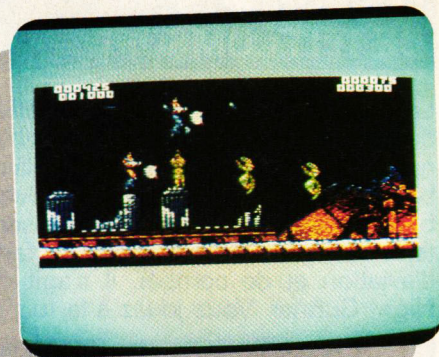


culté, de disposer de plusieurs types de tirs, de jouer sous la pluie, etc. La jouabilité paraît excellente, le seul défaut que nous ayons remarqué, c'est le manque de couleurs des graphismes. Le test définitif dans le numéro du mois prochain.

FORGOTTEN WORLDS BIS REPETITA

On vous avait annoncé le test pour ce numéro, mais le jeu n'est pas encore

fini. Pour nous faire pardonner et vous faire patienter, voici des photos



du milieu et de la fin du premier niveau.

VIRGIN ET THE SALES CURVE, EN PLEIN DEAL

Rien à voir avec un quelconque marché de la drogue, à moins que l'on considère les jeux d'arcade comme une drogue. Un premier accord portait uniquement sur l'adaptation de Shinobi et a finalement débouché sur un deal beaucoup plus large, puisqu'il porte sur l'ensemble des licences que possède The Sales Curve. A savoir, de Taïto, on devrait recevoir deux hits, Ninja Warrior et Continental Circus, de Tecmo, Silkworm et Gemini Wings. Vous allez donc, grâce à cet accord, pouvoir vous éclater chez vous comme au café.

Mais voyons un peu en détails ces jeux. Shinobi, tout d'abord. Vous êtes employé par le gouvernement pour combattre un réseau terroriste, The Ring of Five. Les chefs de ce réseau sont cinq ninjas de votre force, qui ont kidnappé les enfants des leaders de notre planète et les ont cachés dans différentes parties du monde. Vous êtes chargé de les retrouver et de les libérer ; mais attention, ils sont gardés par des as du karaté. La première de ces adaptations à paraître sera Silkworm. Vous y affronterez une armada

de tanks, d'hélicoptères et surtout des escadrilles de jets qui piqueront sur vous. Le jeu est facilité lorsque l'on joue à deux, l'un dirigeant un hélicoptère, l'autre une jeep hyper-armée. Gemini Wing, lui, est plus futuriste, puisqu'il vous transporte dans sept niveaux organiques bizarres remplis de papillons mutants, de saumons géants, etc. Lui aussi est jouable à deux joueurs ; un plus dans ce genre de jeu.

GREMLIN CHERCHE LE CROSS

On attend avec impatience Super Scramble Simulator, une course de motocross divisée en cinq niveaux. A chaque niveau, il faut finir trois parcours complets. Ils se déroulent soit sur une piste boueuse, soit sur de l'herbe, ou encore consistent en une course d'obstacles. Chaque fois, il s'agit d'une course contre la montre, il faudra absolument éviter les sorties de parcours ou les crash, qui vous apporteront de nombreux points de pénalités. Seuls les as du guidon s'en tireront. En faites-vous partie ? A vous d'y répondre.

LA REVOLUTION SELON AMSTRAD

Les célébrations du bicentenaire de la Révolution se déclinent sur tous les tons. Amstrad France apporte sa pierre à l'édifice en sponsorisant une exposition sur la Liberté de la presse. La particularité de cette exposition est qu'elle se tient dans un train qui sillonne la France du 1^{er} juin au 7 juillet dans un périple de 7 500 km. Pour le mois de juin les principales villes visitées seront : Paris le jeudi 1^{er}, Lille le 2, Reims le 5, Strasbourg le 8, Lyon le 15, Grenoble le 18, Marseille le 19, Nice le 21, Montpellier le 22, Toulouse le 24, Bordeaux le 28 et Tours le 30.

Vous pourrez visiter le train de la liberté de la presse en vous rendant dans les gares des villes indiquées ci-dessus. Outre trois wagons réservés à l'exposition proprement dite, un quatrième sera transformé en salle de démonstration dans laquelle vous pourrez découvrir les nouveaux PC Amstrad de la gamme 2000.

A

SILVERBIRD, LES BUDGETS DE TELECOMSOFT

Les oiseaux sont la marque distinctive des softs de Telecomsoft. Vous connaissez certainement Firebird et Rainbird, pour les budgets, c'est Silverbird. Le soft que nous vous présentons ce mois-ci devrait réjouir les fans d'aviation et de combat, il s'agit de Night Gunner. Vous jouez à la fois le



rôle du mitrailleur et celui du largueur de bombes. Plus vous progressez dans les missions et plus le jeu est difficile. Chaque mission se déroule en trois étapes. Vous êtes chargé de protéger votre avion des chasseurs ennemis pendant le trajet, aller et retour. La phase du milieu consiste en la mission elle-même. Les missions sont alternativement des bombardements à haute altitude ou du largage de roquettes à basse altitude. Parviendrez-vous à la mission finale, il le faudra si vous voulez devenir un héros de la Seconde Guerre mondiale. Ce soft est, bien sûr, disponible chez Duchet Computer.

DE L'OISEAU DE PLUIE ...

Nous vous avons déjà parlé, le mois dernier, du possible rachat de Telecomsoft par Microprose. Il s'agissait tout au moins d'un accord de principe, mais nous n'en savons toujours pas plus sur cette affaire.

Par contre, nous pouvons vous présenter les jeux qui devraient paraître sous deux des labels de cette société, Rainbird et Firebird. Chez Rainbird,

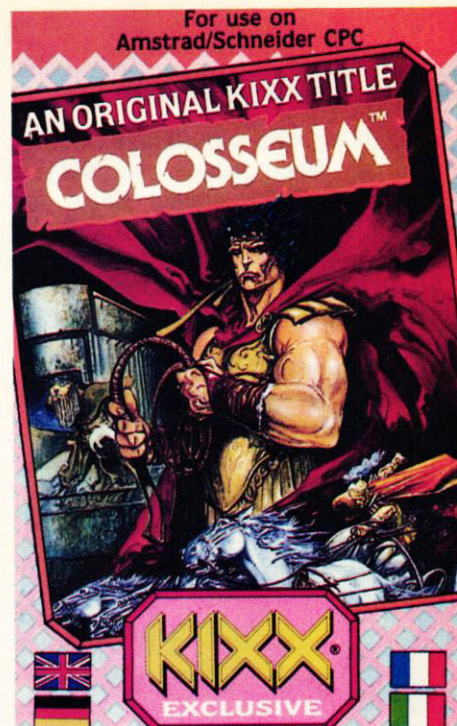
label spécialisé dans les jeux d'aventures, souvenez-vous de Corruption, Guild of Thieves et autres The Pawn. Voici un nouveau jeu qui se nomme Weird Dreams. On aurait pu dire, pour commencer ce soft : "J'ai fait un rêve étrange et pénétrant", mais il aurait fallu remplacer rêve par cauchemar. Vous vous réveillez dans un lit d'hôpital, en état comateux et, autour de vous, les choses prennent une drôle d'allure. Chaque objet et chaque créature change de proportions. Vous allez traverser des scénarios complètement loufoques. Avez-vous déjà vu un buisson de roses faire claquer ses mâchoires, des jouets démoniaques prendre vie et d'horribles créatures se transformer devant vous ? Vous participerez au plus monstrueux film d'horreur, celui de vos propres cauchemars.

...A L'OISEAU DE FEU

Chez Firebird, la production est un peu plus importante, puisque deux softs sont au programme. Le premier s'appelle Rainbow Islands (Les îles Arc-en-ciel). Il s'agit de la suite du célèbre Bubble Bobble (cf. Amstrad Cent Pour Cent n°3). Des années ont passé depuis que nous avons laissé nos deux charmants petits dragons. Ils sont retournés dans leur pays natal pour y trouver des trésors. Après un long voyage, ils se retrouvent confrontés à leur ennemi héréditaire, le Prince des Ténèbres. Il leur faudra découvrir de nombreux secrets et reconstituer des puzzles pour le combattre. La moindre erreur au début du jeu pourra se révéler fatale par la suite. Le second soft est une simulation de billard américain, répondant au doux nom de 3D Pool. 3D, car en trois dimensions, et Pool, qui est le nom américain de ce sport. Il reprend, paraît-il, toutes les possibilités offertes à un vrai joueur de billard. Vous pourrez faire des tournois contre de grands joueurs tels Flash Harry, Mighty Mike, Catford Kid et Fast Freddy. Avant de rencontrer Maltese Joe en finale, il faudra d'abord remporter trois parties. Bien sûr, on ne peut vous forcer à jouer un tournoi sans vous avoir, au préalable, laissé une phase d'entraînement. Vous jouerez, au choix, contre un ami, ou vous regarderez vos adversaires pratiquer.

KIXX, LES BUDGETS D'US GOLD

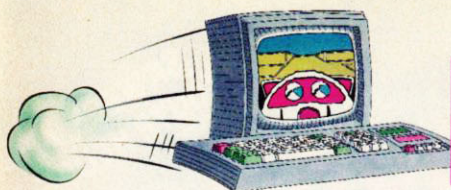
Kixx est une nouvelle marque de budgets. C'est au tour du géant US Gold



de se lancer sur le marché des softs à prix réduit. Malheureusement, ces logiciels ne sont pas encore disponibles en France, pas même par l'intermédiaire de Duchet Computer. Bon, il n'en reste pas moins que ces softs existent et qu'ils ne devraient pas tarder à arriver sur le marché national. Nous en parlons surtout parce que certains valent le coup. Pensez donc, voilà que Leaderboard, la fameuse simulation de golf est disponible ! A ce prix, ce serait une folie de s'en passer. Nous avons aussi reçu Colosseum, que les fans de péplums se réjouissent, c'est une course de char romain ; du même auteur, Blackbeard, une belle promenade sur le navire de Barbe noire le pirate. D'autres sont plus connus, comme Rygar ou Bravestarr, le cowboy de l'espace. Comme on peut le remarquer, Kixx ne fournit pas n'importe quel soft. On pourra également participer à une course de motos dans Super Cycle ou jouer à Road Runner, l'adaptation du dessin animé mettant aux prises Coyote et Bip Bip.

ROBOTS-BOY, METIER DU FUTUR

Gremlin nous fait entrer de plain-pied dans les réalités de l'an 2000 avec ce soft, Panic Stations. Les petits robots se sont échappés de la station, à vous de les ramener au bercail. Mais ce n'est pas aussi simple que cela, car ils ont suivi d'énormes robots démoniaques suceurs d'énergie. A vous de faire preuve d'efficacité, en ramassant les armes dans le labyrinthe et en retrouvant le vaisseau qui vous permettra de prendre les horribles robots de vitesse.



PASSEZ VOTRE 464 A LA VITESSE DISQUETTE

Pour faire décoller la navette spatiale, on lui met des fusées d'appoint. Pour votre 464, le lecteur de disquettes DDI 1 suffit. Et vous voici propulsé dans la quatrième dimension de la micro... vous accédez ainsi à l'univers des logiciels du 6128 sans renoncer à ceux de votre fidèle AMSTRAD 464.



saboteur
sigma 7
airwolf
combat lynx
thanatos
saboteur II
critical mass
deepstrike
turbo esprit
bombjack II

* Prix indicatif



1790^F TTC*

AVEC 10 JEUX DU HIT PARADE
SUR DISQUETTE 3"

En vente chez tous les revendeurs



Pour obtenir la liste des points de vente
Tapez 3615 Code AMSTRAD

**WANTED
SKWEEK**

ÊTES-VOUS PRÊT POUR...

**SKWEEK FOR
PRESIDENT**

**UN AMOUR
DE SKWEK**

**ETES-VOUS
PRET POUR SKWEEK ?**

**SKWEEK FOR
VOS RENDRE FOU
SKWEEK FOR
PRESIDENT**

**WANTED
SK WEEK**

SKWEEK



SKWEER FOR PRESIDENT

81, rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
TÉL. 47 52 11 33 - TÉLEX 631 748 F

**IBM PC & COMPATIBLES
AMSTRAD CPC**

**SKWEEK VA
VOUS RENDRE FOU**

I ♥ SKWEEK

**ETES-VOUS
PRET POUR SKWEEK ?**

**SKWEEK A
TOUTE HEURE** **UN AMOUR
DE SKWEEK**

DOMARK SE DEMARQUE

Une fois encore Domark fait parler d'elle. On vous annonçait récemment l'accord passé avec Tengen, pour l'adaptation de bornes d'arcade. Cette fois, c'est James Bond qui va de nouveau être adapté en pixels, dans l'adaptation du film *Licence to Kill* (Permis de tuer). James Bond s'attaque, dans ce soft, à un réseau de dealers, dirigé par Sanchez. Le jeu suit les parties importantes du film. Si les hélicoptères, les requins et autres courses ne vous effraient pas, vous pourrez sans problème incarner le rôle de ce personnage de légende qu'est l'agent 007.

BRODERBUND ENFIN SUR CPC

Voilà une société qui était davantage connue des possesseurs de PC. Mais tout arrive, et on attend avec impatience deux adaptations sur CPC, qui auront pour nom *Wings of Fury* et *The Ancient Art of War*. Dans le premier, vous jouerez le rôle d'un pilote de bombardier Hellcat pendant la Seconde Guerre mondiale. Vous devez trouver des navires et des bases ennemis à bombarder. Attention, le temps n'est pas toujours aussi clément et parfois le ciel se couvre d'avions ennemis. Il vous faudra, alors, toute la dextérité d'un as de l'aviation pour vous sortir des duels aériens vous opposant aux Zéros japonais. Une vraie simulation de combat aérien, dans laquelle il faudra, bien entendu, savoir poser un avion correctement sur une piste, si vous voulez vous ravitailler en fuel et réparer les différentes avaries de votre machine, avant de repartir vers une nouvelle mission. Le second jeu est un wargame de forme plus classique. Vous allez pouvoir affronter les plus grands stratèges de toute l'histoire, comme Gengis Khan ou Alexandre Le Grand. Vous serez prêt à relever le défi contre Sun Tzu, le plus célèbre des généraux chinois d'il y a deux mille cinq cents ans.

LUCASFILM ET LE CPC

Enfin, nous allons pouvoir jouer sur CPC avec un jeu Lucasfilm. Il en aura fallu du temps pour qu'ils se décident enfin, chez cet éditeur, à nous concocter un jeu pour notre petit 8 bits. Et encore, nous n'aurons que la version arcade de cette adaptation du prochain film de la firme du même nom. Mais quel film ? Le prochain *Indiana Jones*, *The Last Crusade*,

dont vous avez pu voir les bandes annonces dans les salles de cinéma. La version aventure étant vraisemblablement réservée aux possesseurs de 16 bits. Tant pis, il faut quand même reconnaître que notre machine connaît plus de fans d'arcade que de fans d'aventures. Mais quelle manœuvre bassement commerciale !

CODE MASTERS

Au programme de ce mois-ci chez Code Masters, deux superbes jeux et, en plus, pour tous les goûts. Le premier est un super simulateur de flipper, se nommant *Advanced Pinball Simulator* et le second une course de voiture répondant au doux nom de *Twin Turbo V8*. Ce dernier est un mélange de *Out Run* et de *Wec Le Mans*. Au volant d'une Ferrari, vous devrez compléter cinq parcours et dépasser le maximum de concurrents pour arriver finalement à la cérémonie du champagne. Vous partez avec trois voitures de rechange, mais vous en gagnez une nouvelle après chaque parcours. Par contre, si vous sortez de la piste, votre voiture est perdue et il vous faut recommencer avec une nouvelle. Côté conduite, c'est classique, il faut démarrer en première et rétrograder dans les virages serrés

pour faire jouer le frein moteur. Alors en piste et bonne chance. Ces deux budgets sont disponibles chez Duchet Computer.

CODE MASTERS A PRIX FORT

Si ce nom rime pour vous avec budget, voilà un jeu qui risque de vous décevoir, puisqu'il coûtera le prix de n'importe quel soft. Mais là s'arrêtera votre déception, car ce jeu plein d'humour, *Rock Star*, va vous faire pénétrer le monde du show business. Si vous n'êtes pas convaincu, un bref coup d'œil à la notice vous rassurera. Elle se présente sous la forme d'un petit journal avec, en couverture, une caricature de Michael Jackson, rebaptisé pour l'occasion *Wacky Jacko*, et où il est question de je ne sais quelle tente à oxygène... En page centrale, on peut même trouver un guide du parfait manager de groupe de rock. Si vous suivez bien ses quelques conseils, il n'y a aucune raison pour qu'en peu de temps vous n'arriviez, vous aussi, à vous faire un nom. Si ce n'est pas le cas, il vous restera toujours la possibilité de prendre une carte *American Express* et de crier, à qui veut bien vous entendre : "Vous me reconnaissez..."



STORMLORD

Il y a deux mois, nous vous annonçons la critique imminente du dernier soft de Rafaele Cecco. On l'aime bien notre rafounet, et vu le succès remporté à la rédaction par Cybernoïd 1 et 2, nous commençons sérieusement à nous impatienter. Finalement, nous avons eu raison d'attendre.

Voici un petit jeu mignon tout plein, bien différent de ceux auxquels Raf nous a habitués, mais qui fera tout de même date dans l'histoire de nos ludithèques et vous fera en tout cas passer pas mal de nuits blanches (nan c'est pas cochon !).

LE SEIGNEUR DE L'ORAGE

Stormlord, c'est vous : un aventurier qui doit libérer toutes les fées emprisonnées qu'il trouvera sur son passage. Le principe du jeu est simple : à l'aide d'objets éparpillés dans le monde de Stormlord, vous devrez tuer d'abominables monstres, vous livrer à de terribles acrobaties, et secourir de délicieuses petites nymphettes (rien de bien nouveau, pensèrent-ils...).

BIN ALORS LE JEU EST NUL ?

Que nenni, que nenni ! C'est un véri-



table petit bijou, car je peux vous révéler, en exclusivité mondiale, que notre héros ne restera pas les mains dans les poches. Avec seulement neuf vies, il vous faudra traverser plusieurs niveaux de jeu, chacun de ces niveaux comportant cinq fées à libérer, mais aussi son lot de monstres et un certain nombre d'embûches dissimulées dans la végétation. Vous devrez éviter des plantes carnivores, escalader de gigantesques champignons, détruire les pions et les cavaliers d'un jeu d'échecs... Mais trêve de papotages, jetons-nous au cœur d'une partie de ce jeu génial...

A LA DECOUVERTE DU MONDE

Il est bien fagoté ce petit monde ; rien moins que seize couleurs, des graphismes sublimes, et un scrolling très fluide (tenez-vous bien) en deux vitesses différentes : au premier plan, la végétation dans laquelle notre aventurier va évoluer, et au second plan, l'espace, frontière de l'infini, rempli d'étoiles

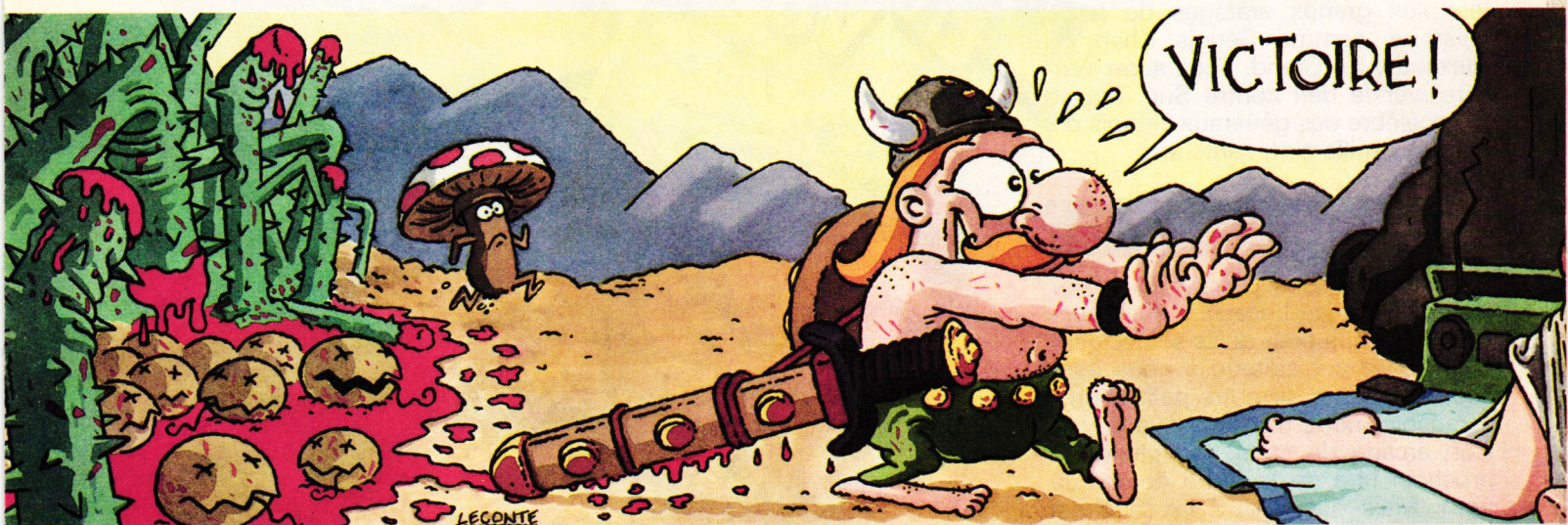
multicolores. Résultat : une impression de relief que je n'ai jamais autant appréciée sur un CPC. Dieu que c'est mignon ! Jetons maintenant un coup d'œil sur la faune et la flore environnantes. Des plantes s'ouvrent et crachent des boules rouges vers le ciel avant de les ravalier ; par endroits, le sol s'effondre sous mes pieds et de gros vers écarlates surgissent de terre pour grouiller entre mes orteils velus... Dès le départ, j'ai le sentiment que, même si les fées sont adorables, il me faudra une certaine dose de courage pour les sauver.

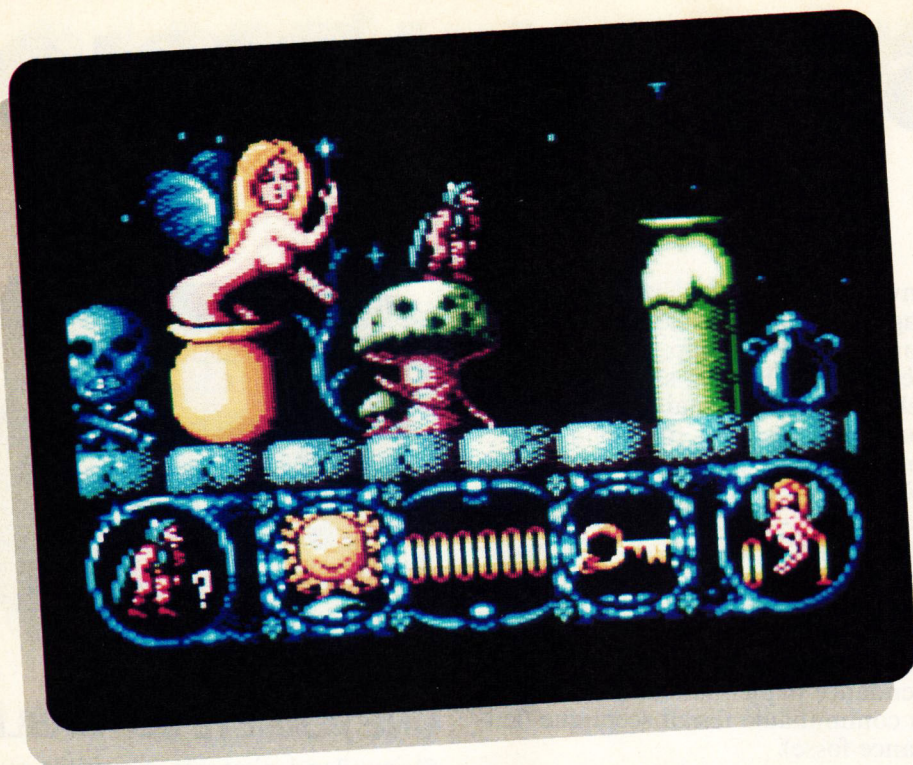
LES MONSTRES

Ils sont de deux ordres : les p'tits et les gros (pourquoi qu'il me regarde comme ça, Lipfy ?). Pour les tuer, je dispose d'une quantité illimitée de boules d'énergie (pour les petits) et d'épées que je peux lancer en avant (plus efficaces contre les gros). Toutes ces bestioles ne me laisseront pas de repos. À l'aide des marmites que je trouverai sur ma route, je pourrai attirer les mouches, mais pour ce qui est des autres horreurs, il me faudra les tuer ou les éviter. Pour échapper aux pluies acides (d'énormes oeufs tombant du ciel, qui se craquellent et laissent échapper des monstres verdâtres), je devrai me munir d'un parapluie. Quant aux bottes, réfléchissez un peu, je ne vais quand même pas tout vous dire !

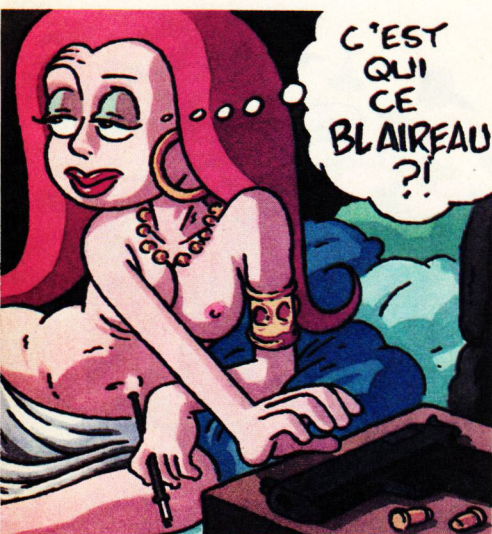
LA DRAGUE

Le plus souvent, les fées emprisonnées sont enfermées dans une petite grotte. À l'aide des clés disséminées dans le paysage, je dois courir les libérer.



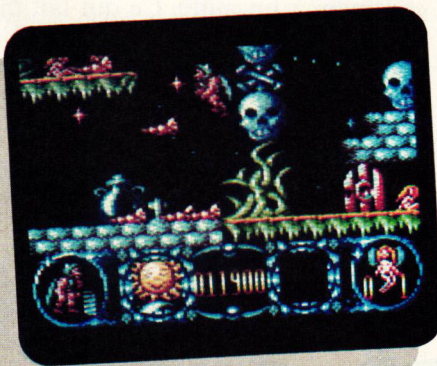


Lorsque les cinq fées d'un niveau ont été libérées, je peux gagner des vies en passant par une phase de bonus. Au lieu de lancer des armes, j'enverrai des baisers (de petits cœurs rouges) aux fées volant au-dessus de ma tête ; si l'une d'elle touche un cœur, elle versera une larme que je devrai récupérer avant qu'elle ne se dissolve sur le sol. Manque de chance, elles ont la manie de laisser tomber leurs larmes assez loin de moi, parfois même en dehors de l'écran. M'enfin, elles sont nues (oui, nues : n-u-e-s !) et elles sont tristes. J'ai beau me forcer, je n'arrive pas à leur en vouloir ! Chaque larme me rapporte un bonus et la onzième d'entre elles me donne droit à une vie supplémentaire. Sus au bonus, et passons au niveau suivant... euuuh... qui n'est pas évident !



FOLLOWING LEVEL

Au premier niveau, j'ai remarqué des tremplins mais j'ai hésité à les utiliser. Cette fois, c'est décidé, je me lance : je place mon personnage au centre d'un tremplin et me voilà propulsé en l'air ! Stormlord vole dans l'espace et atterrit quelques dizaines de mètres plus loin. Si vous tracez un plan rigoureux des endroits que les tremplins vous permettent de survoler, vous pourrez éviter pas mal de monstres, et donc pas mal d'ennuis (mais gaffe au tremplin qui vous jette directement sur une plante carnivore).



RESULTAT DES COURSES

J'ai explosé dans Commando, j'ai été décapité dans Barbarian et je me suis écrasé dans l'Apache de Gunship... Autant dire que j'en ai vu des vertes et des pas mûres ! Face à Stormlord, une seule pensée me vient à l'esprit : quel plaisir de mourir dans un monde comme celui-là ! (c'est beau, hein ?).

92%



Courez acheter ce soft, volez-le ou mangez-le, c'est tout ce que j'ai à dire. Et maintenant, passons aux choses sérieuses : je paie un café au premier ou à la première d'entre vous qui ne tombera pas amoureux (ou reuse) de ce jeu exquis. Bravo Rafaelle, tu m'en refais un comme ça pour le mois prochain !

LACSAP.



STORMLORD de HEWSON.

K7 : 99 F

Disc : 149 F

Graphisme :	100 %
Son :	80 %
Animation :	95 %
Difficulté :	85 %
Richesse :	95 %
Scénario :	95 %
Ergonomie :	95 %
Notice :	—
Longévité :	95 %
Rhaa/Lovely :	95 %

S

SKWEEK, L'ÉCOLO



Attention, zone contaminée, danger. Nous avons annoncé, il y a peu, la venue de ce petit personnage et de son monde englué dans une marée bleue. Bleu qui ferait pâlir d'envie un Breton mais qui indispose fortement les Skweez et surtout Skweek, un écolo pur et dur.

On ne s'amuse pas tous les jours sur la planète Skweez'land. Surtout depuis que l'horrible Pitark l'a envahie avec ses hordes de Schnoreuls et qu'il s'est amusé à la couvrir d'un skweezicide bleu. Depuis, toutes les Skweezettes se sont enfuies dans les profondeurs intersidérales et les pauvres Skweez se demandent bien ce qu'ils vont devenir. Heureusement, quelques années plus tard, l'immonde tyran succombera et l'espoir renaîtra au cœur de ce peuple pacifique.

UNE SI BELLE PLANETE

Elle était pourtant souriante, cette petite planète rose, avant l'arrivée des

envahisseurs. Sa couleur était déjà un gage de paix et de prospérité (vous en connaissez beaucoup, vous, des planètes roses). Eh oui, sa couleur naturelle était le rose, mais pas n'importe quel rose, un beau rose bien fluo et tout. C'était ce qu'on appelait une planète branchée, câblée, chébran, bléca, j'en passe et des yeurmé. Voulant chasser les Schnoreuls de cette planète, les Skweez ont décidé de la décontaminer. Skweek, le plus courageux d'entre eux, a accepté, volontairement, cette mission écologique et hygiénique (tendance papier), mais l'ensemble de la communauté restait sceptique (tendance fosse).

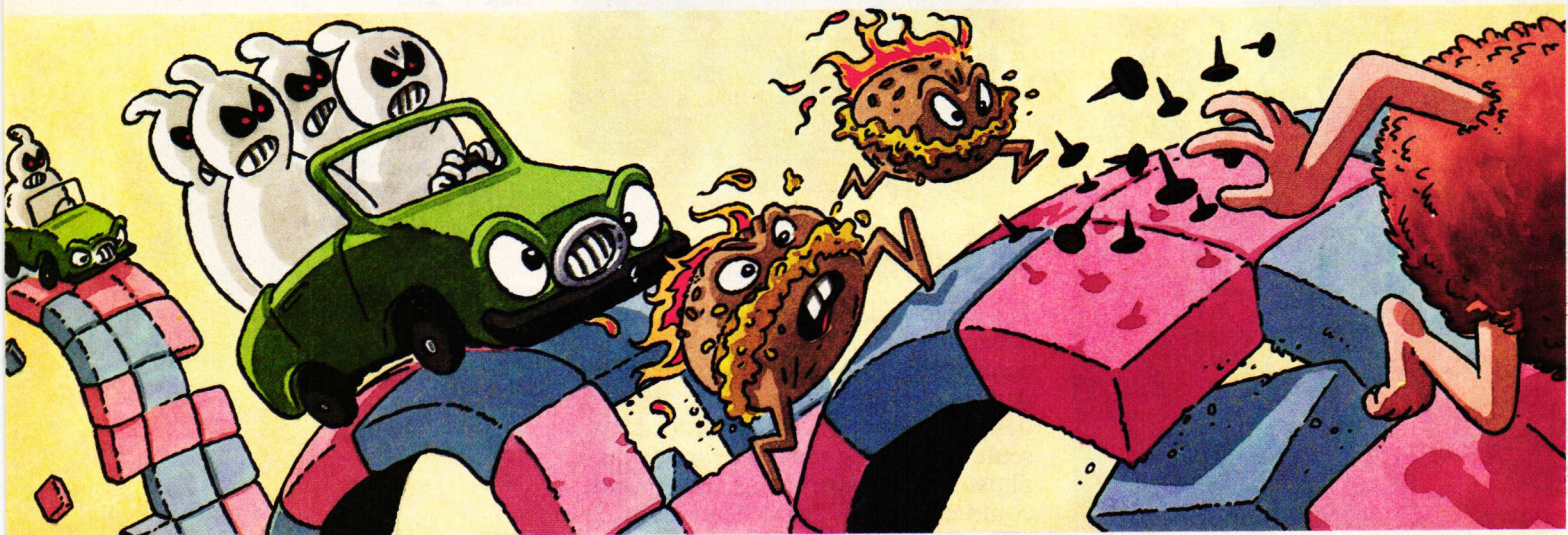
BLEU DEVANT, ROSE DERRIÈRE

Tel un motard sur les crottoirs de Paris (euh ! Je voulais dire trottoirs), Skweek s'en va, de par le monde, répandre la bonne couleur. Dès qu'il passe sur une dalle bleue, celle-ci reprend immédiatement sa belle couleur rose. Mais Skweez'land n'est pas une petite planète, elle possède quand même quatre-vingt-dix-neuf continents ! Autant dire que l'on est pas près d'en voir la fin, Skweek non plus, d'ailleurs. Mais, dans leur grande bonté, les auteurs ont offert la possibilité de passer de façon aléatoire d'un continent à un autre. Ce qui fait que, si on le désire, on n'est pas obligé de commencer, à chaque fois, par le premier niveau et de les faire tous dans l'ordre (bien que cela soit préférable pour les débutants).



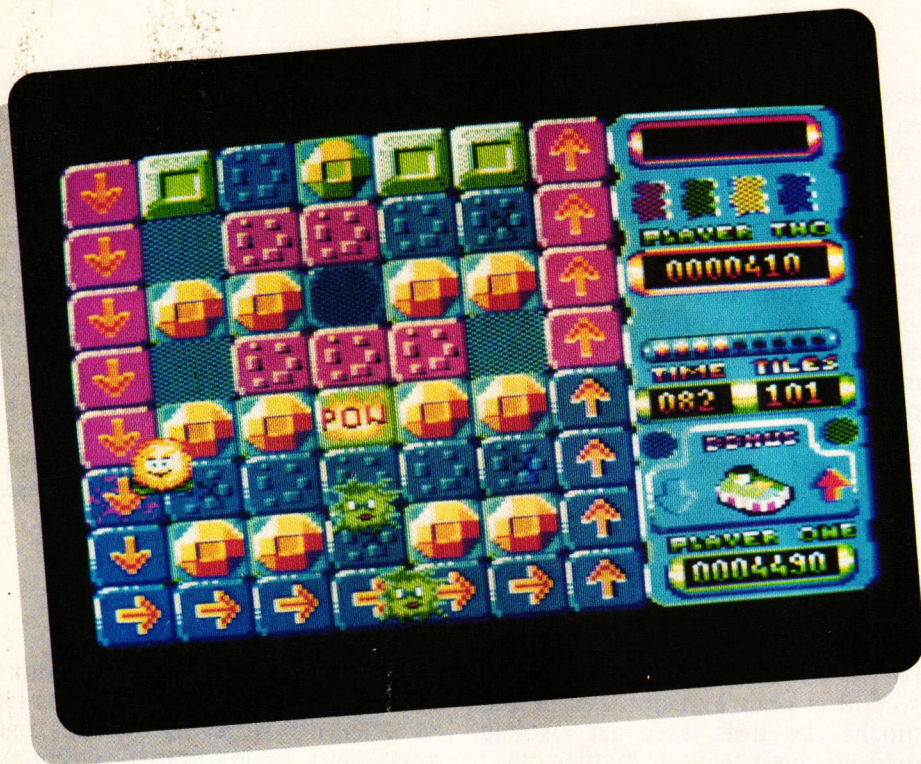
UNE PLANETE SERVIABLE

Skweez'land n'est pas insensible aux efforts de Skweek pour lui redonner son aspect premier, et comme il s'agit d'une planète magique, elle lui octroie un certain nombre de bonus qui peuvent se révéler très pratiques. Au détour d'une dalle, Skweek se retrouve parfois face à un laser ou à un turbo qu'il lui suffit de ramasser pour qu'aussitôt de nouveaux pouvoirs se révèlent. Il arrive même que Skweek trouve sur sa route des cadeaux. Mais attention, la surprise est parfois désagréable. Imaginez-vous qu'une fois, après avoir ramassé un de ces colis (piège), notre ami Skweek est devenu à son tour un pollueur. Au lieu de transformer les dalles bleues en rose, il faisait l'inverse. Honte à lui ! Par chance, ce maléfice fut de courte durée et il put reprendre son œuvre skweezitaire. Il arrive aussi qu'au hasard de ses pérégrinations, notre ami récupère un bouclier, qui le rend



RIGOLO

85%



comme les nôtres. Ils sont formés de dalles qui flottent sur l'eau. Cela cause parfois quelques désagréments. Il arrive quelquefois qu'une bombe se déclenche au passage de Skweek et fasse exploser les huit dalles qui l'entourent. Dans ce cas, Skweek n'a pas intérêt à rester dans le coin, ou c'est le bain forcé, mais les Skweez ne savent pas nager. Bien sûr, le Skweek a plusieurs vies et en gagne une, à chaque fois qu'il passe sur un bonus en forme de bébé Skweek.

RIGOLO, ECOLO, CHARMANT QUOI

Skweek est tout cela en même temps. Son petit côté Pacman et son animation en font un très bon jeu, même si le passage entre les écrans n'est pas très fluide. Il arrive parfois que l'on perde un peu Skweek de vue. Le fait de pouvoir jouer les tableaux dans n'importe quel sens permet de voir beaucoup de tableaux, sans pour autant être champion, ce qui prend un peu de temps. Temps qui est limité pour chaque continent, Skweek n'a donc pas une minute à perdre. Le tourisme attendra, mais à vous, je ne le conseille pas.

SKWEEK de LORICIELS

K7 : 149 F

Disc : 199 F



Graphisme :	85 %
Son :	80 %
Animation :	78 %
Difficulté :	83 %
Richesse :	90 %
Scénario :	85 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	—
Longévité :	85 %
Rhaa/Lovely :	85 %

invincible pendant peu de temps, ou un freezer, qui lui permet de geler ses ennemis avant de les éparpiller en fines paillettes.

A L'ASSAUT DES SCHNOREULS

Au cours de son entreprise, notre petit Skweek ne rencontre pas que des aides. Le monde est encore bien plein de ces horribles monstres que Pitark a amenés avec lui. On leur donne comme nom générique celui de Schnoreuls, mais il en existe différentes catégories, plus ou moins résistantes aux armes de Skweek. Certains apparaissent

sous forme de flamme, de fantôme, de pieuvre ou d'étoile verte. Ils ont pourtant un point commun, celui de



naître dans des espèces de plantes carnivores qui se font un malin plaisir à croquer Skweek, quand il a l'imprudence de passer au moment où elles poussent. Heureusement, elles ne le font qu'à des endroits bien précis, marqués par de gros points rouges. Pour détruire tous les Schnoreuls, il n'y a qu'une seule arme : ce sont des sortes de bombes posées au sol, que Skweek déclenche en passant dessus. Les Schnoreuls n'y résistent pas, et tous ceux qui se trouvent dans le périmètre visible à l'écran explosent.

QUE D'EAU, QUE D'EAU

Il faut quand même savoir que les continents de Skweez'land ne sont pas





Sous-titré "le chapitre final", voici enfin le dernier volet de la saga Renegade. Renegade serait-il fatigué de courir à droite et à gauche pour secourir sa petite amie. Aurait-il décidé de la laisser tomber. Pas encore ! Cette fois, il accepte de partir dans le passé pour retrouver sa copine dans le futur. Quel romantisme !

Renegade se retrouve donc projeté dans le temps à la recherche de son amour perdu. Une fois de plus, diront les mauvaises langues. Mais que vou-

lez-vous, quand on tient un scénario en béton comme celui-là, pourquoi voudriez-vous que l'on en change ? (Quelqu'un aurait-il perçu dans ces banalités, la moindre critique ; si oui, qu'il me l'écrive et je transmettrais avec empressement vos suggestions à l'importateur.) Trêve de plaisanteries, je parle quand même de Renegade, de ces softs qui ont fait trembler le petit monde de la micro ! Oui, et par respect pour ses aînés, je ne dirai pas trop de mal de Renegade dans son ensemble, mais uniquement de cette troisième partie, pour laquelle nous sommes réunis tous ensemble ici en ce jour.

IL EST HARD MON SOFT

Dès le premier abord, je suis un peu surpris par le graphisme, il ne ressemble pas au premier et encore moins au second et pour tout dire c'est le plus moche des trois, avec cet avantage qu'il est aussi facile à manier que le premier, mais cette fois-ci entièrement au joystick. Bon, puisqu'une fois de temps en temps, il faut être un peu honnête, je ne comprends pas comment prendre son pied avec un tel jeu, alors qu'il est déjà si difficile de sauter, au moment voulu. En plus, il considère parfois que vous êtes tombés dans une crevasse, et vous enfonce dans la terre ferme ; une absurdité comme on n'en avait pas vu depuis longtemps sur nos écrans.

SOFTISSIMO HARDISSIMO

Il aurait mieux valu dire : "hardi les petits". Car c'est en commençant le

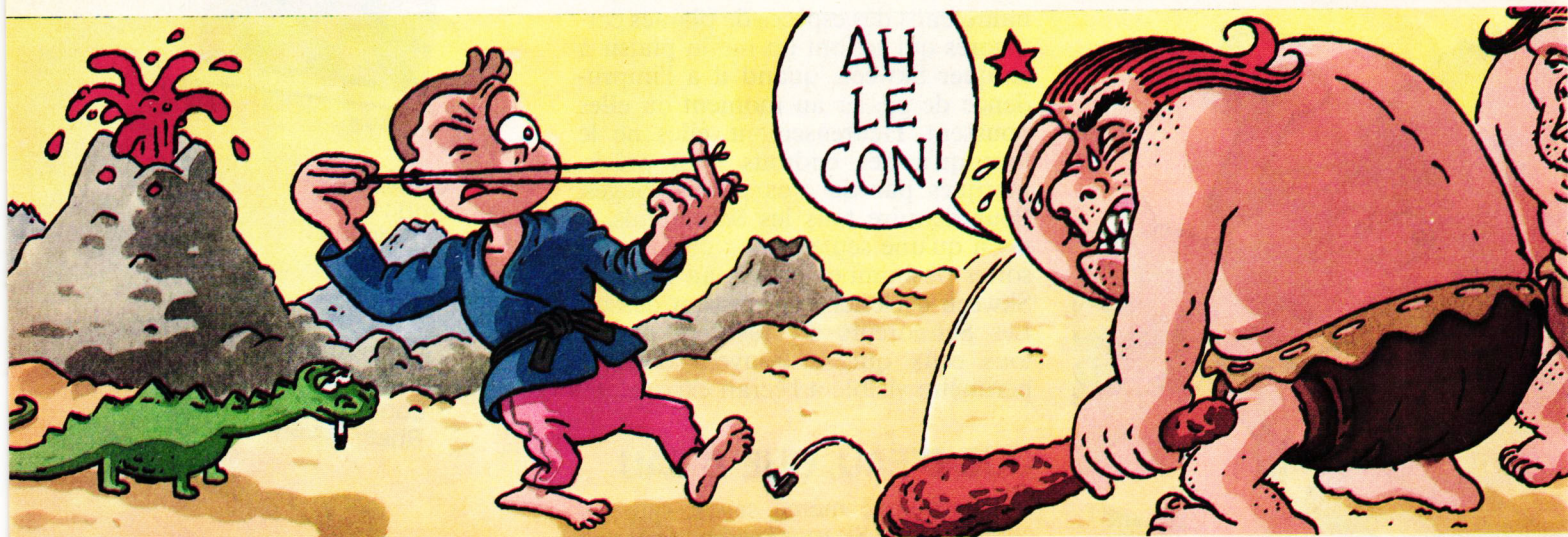
jeu que tout se dégrade. Bien sûr, l'écran vous montre un paysage préhistorique, mais ce sont leurs routines qui sont préhistoriques. Je ne sais pas si vous vous souvenez de la fluidité des déplacements des personnages dans les autres ! Il est vrai que l'on se demandait parfois s'ils n'étaient pas chaussés de patins à glace, tellement les déplacements ressemblaient à des glissades. Cette fois-ci, pas de problème, ils sont à pied et, pour peu que l'écran abrite plusieurs monstres des cavernes, ils passent carrément à l'aviron (traduisez : ça rame un maximum).

PROMENADE DANS L'HISTOIRE

Bon, j'ai assez déversé de fiel pour le moment. Je ne l'aurais certes pas fait, si ce jeu n'avait eu des ancêtres aussi prodigieux. En le sortant de ce contexte, c'est quand même un jeu plus qu'honorable et pas facile du tout, surtout si l'on possède quelques faiblesses dans les doigts. Il s'agit de triturer un maximum son joystick, si l'on veut progresser. Les puristes chercheront certainement à esquiver les coups, les "duristes", eux, frapperont comme des barbares. En fait, c'est une solution intermédiaire qu'il faut trouver, si l'on veut vraiment avancer dans le jeu.

Certains coups sont beaucoup plus efficaces. A vous de découvrir les coups les plus payants, vis-à-vis de chaque adversaire.

Nous commençons à l'époque de nos ancêtres les hommes des cavernes.



74%

BANDELETTE DE RA

Arrivé à la fin du tableau préhistorique, me voilà transporté dans l'Egypte des pharaons. C'est fou ce que les momies volent bas ces temps-ci, il doit y avoir un nid pas loin. Mais je ne fais pas que ce genre de rencontre, il m'arrive aussi de croiser au détour d'une pyramide, un adepte d'Anubis à tête de chacal. A propos de tête, il l'a souvent au carré quand il repart dans son monde. La manière de progresser est la même que dans le tableau précédent et tenez-vous bien, on peut la comparer à celle des deux tableaux suivants, étonnant, non ? Bref, de fil en aiguille, après avoir recousu toutes ces bandelettes, je me retrouve au Moyen Age. Cette fois, l'armement est un peu plus lourd. Mais rien ne résiste

De drôles de petits hommes verts, genre pub pour des pâtes, essayent de me faire la peau (lognèse), mais je ne me laisse pas manger à toutes les sauces et je les transforme vite fait en parmesan. Le moral triomphant une fois de plus, je délivre encore ma petite amie, sous les acclamations de la foule en délire. Vous me trouvez sûrement un peu vantard, bien sûr. Pour parvenir à ce résultat, j'ai bénéficié d'un cheat mode, car ce jeu, comme ses prédécesseurs est redoutable. Alors, à vous de faire vos preuves, et bonne remontée du temps.

The Final Lipfy

RENEGADE III de IMAGINE

Distribué par SFMI

K7 : 99 F

Disc : 149 F

Ceux-ci sont assez évolués puisqu'ils se sont déjà organisés en village troglodyte. Des ménagères, désirant agrandir leur cuisine, vous jettent d'ailleurs quelques rochers au passage (à éviter si possible). Tout en me promenant, je rencontre de merveilleux spécimens reptiliens à tendance tyrannosaure, accompagnés d'australopithèques de bas-étage. Je mets fin à leur provocation ridicule par moults coups de pied jetés et moults coups de poing aux endroits que la morale réprouve. Après avoir effectué un véritable parcours du combattant, en grimpant et en descendant les échelles pour éviter les crevasses très larges, qu'il m'est impossible de sauter malgré mes années d'entraînement, je me retrouve sur un endroit à peu près plat où mes adversaires ont décidé de me stopper. Ils arrivent à trois de chaque côté. Le combat est rude, mais je ne m'en tire pas trop mal. Mes adversaires en ont pour leur silex (l'argent n'existait pas à l'époque). Que vois-je ? Une deuxième vague remplace la première. Heureusement, cette fois-ci, c'est la dernière jusqu'au prochain blocage.



à mes poings d'acier, surtout pas leur armure en vulgaire tôle. Mes coups font office de bélier, et chacun disloque les armures des preux chevaliers. Seuls les fous me posent quelques petits problèmes, ainsi que de drôles de guignols montés sur des chevaux de bois ; leur lance, en effet, m'oblige à me tenir à distance. Le dernier tableau se passe, lui, dans le futur.

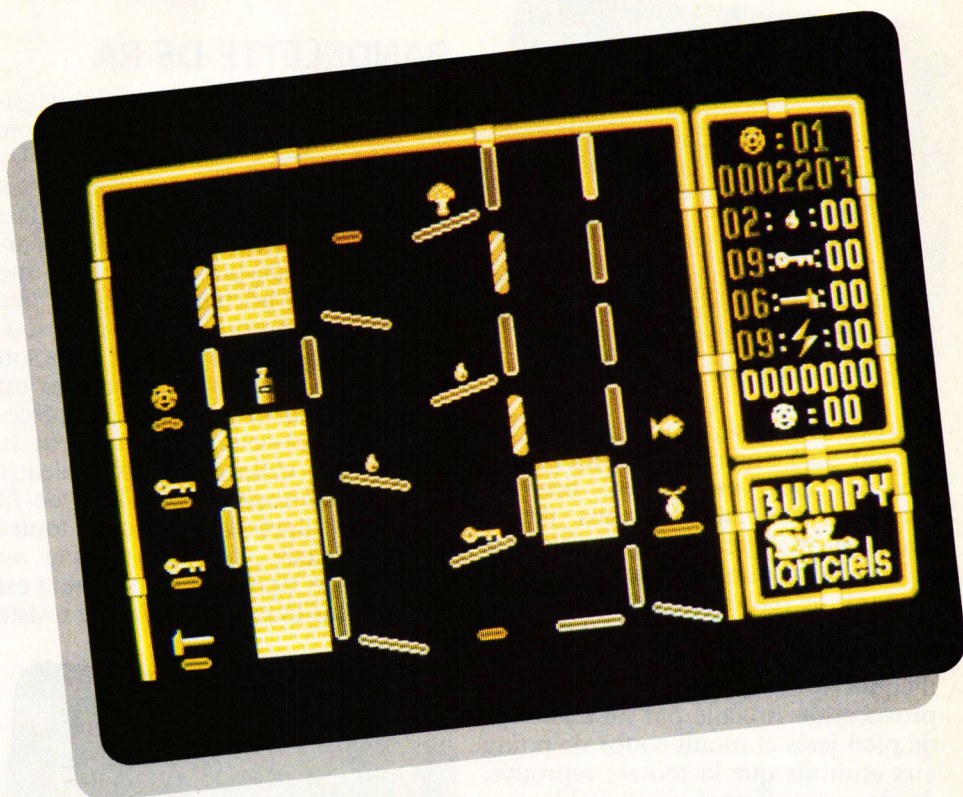
Graphisme :	75 %
Son :	90 %
Animation :	65 %
Difficulté :	75 %
Richesse :	70 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	65 %
Notice :	70 %
Longévité :	80 %
Rhaa/Lovely :	75 %



BUMPY

87%

Ne vous fiez jamais aux apparences. Bumpy, à priori, et au premier coup d'œil, n'a rien de spécialement excitant. Juste un platform-game de plus, alors ? Que nenni, car nous avons découvert un sommet de finesse et d'intelligence. Une infinité de bump-salles piégées et une rapidité de jeu qui demandent réflexes et cœur bien accroché. Le genre de drogue qui séduit en douceur (et sans danger), sans même que l'on s'en rende compte. Alors, prêt pour l'ultime bump-voyage ?



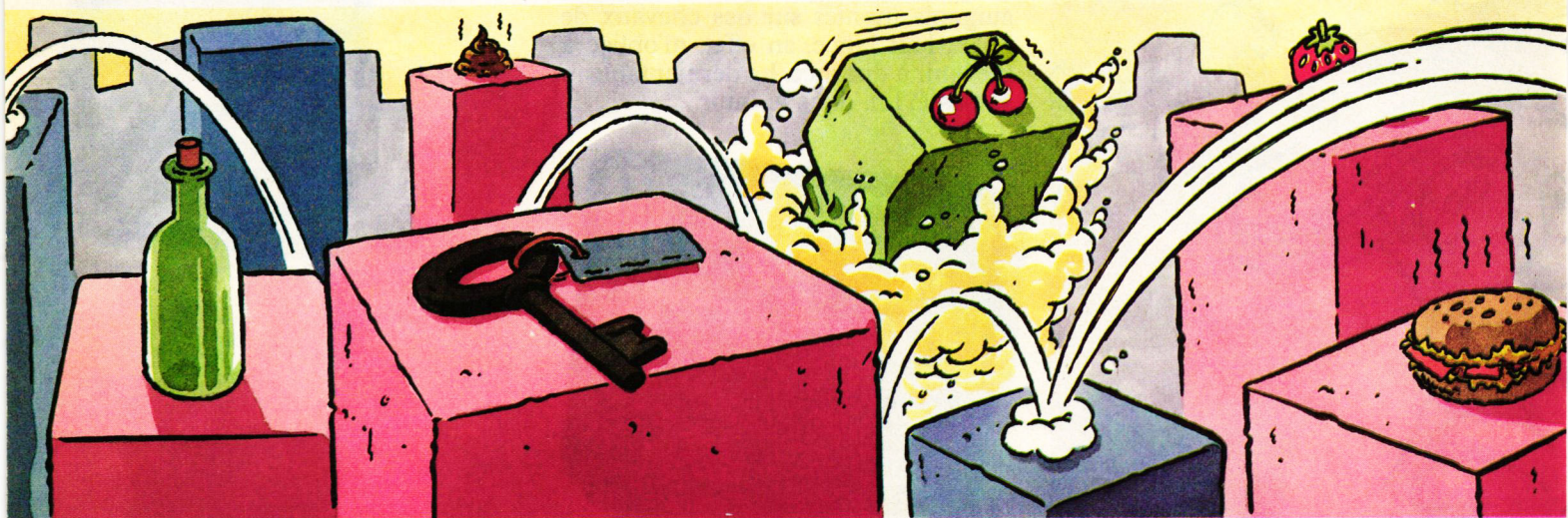
Bumpy, c'est une petite boule très sympa à tête humaine (une sorte de cousine du génialissime Wizball, ou un semblant de petit chat rondouillard), que vous pouvez déplacer en la faisant rebondir sur une multitude de plates-formes. C'est tout bête dit comme ça, mais sachez que certaines plates-formes vous transforment en miettes, que d'autres s'accrochent à vous comme un aimant, et que les plus venimeuses retrécissent (jusqu'à disparaître) sous vos pieds. Enfin, façon de parler, car je

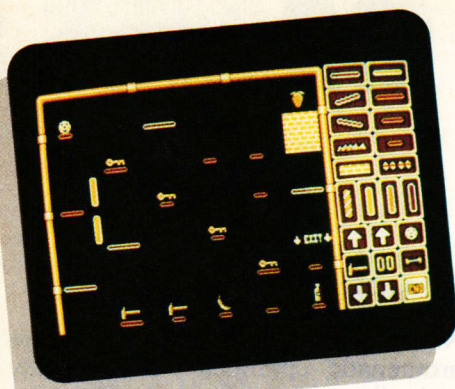
devrais dire sous la tête de votre adorable Bumpy. Mieux vaut donc ne pas s'attarder sur ces dernières plates-formes, et bien préparer votre coup avant d'attaquer le tableau, à moins, bien sûr, que vous ne connaissiez le parcours sur le bout du joystick. Ah, j'oubliais la présence de plates-formes inclinées, véritables Bump-pièges. Heureusement, si vous êtes bloqué à un certain endroit du jeu, la touche Suicide (= "S") permet de continuer la partie. En appuyant sur "Feu" (barre

d'espace pour les joueurs clavier), Bumpy peut sauter, et même ralentir en vol. Pas de problème, les déplacements sont à la fois éclatants et faciles d'accès.

UN BUMPY TRES GOURMAND !

Bumpy croise en route un grand nombre d'objets possédant chacun un pouvoir particulier : les bouteilles donnent une vie supplémentaire, le mar-

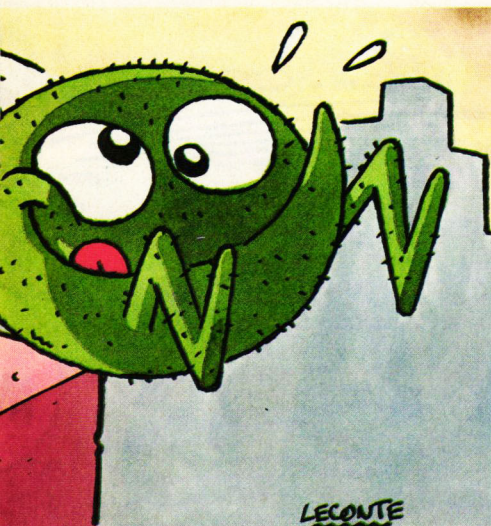




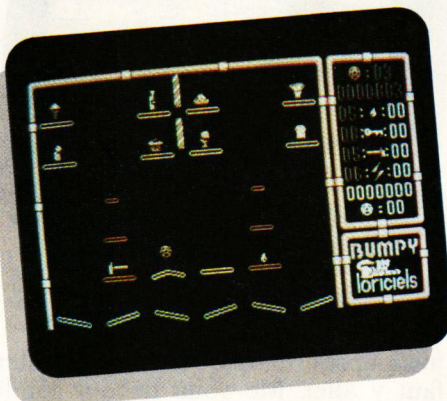
teau détruit les murs, les gouttes éteignent les feux destructeurs, et les clés explosent les poteaux. Attention, ces derniers ne demandent pas tous le même nombre de clés. Certains s'ouvrent avec trois différentes. Alors, si vous le pouvez, choisissez de préférence les plus faciles à détruire, et ne laissez surtout pas de clés en chemin. Pour ce qui est des autres objets rencontrés (de formes bizarres : choux-fleurs, fruits, poissons, chopes de bière, pas d'inquiétude à avoir, Bumpy ne mourra pas de faim...), ne vous affolez pas, ce ne sont que des bonus. Donc, ne les loupez pas si vous jouez à deux. A ce sujet, vous pourrez remarquer, si vous achetez ce soft, que le temps n'apparaît pas sur l'écran au côté des scores et du nombre d'objets emmagasinés. Finir les tableaux au plus vite rapporte pourtant plus de points que visiter les bump-villes en traînant.

EH BIEN OUI, JE TIENS A FELICITER.... ET BLA BLA BLA....

L'auteur de ce soft (J-F. Streiff) est un sacré malin. En effet, il est possible (en appuyant sur la touche "D" du clavier en début de partie) de jouer les tableaux totalement dans le désordre. Une bonne manière, grâce à ce mode découverte, de voir l'ensemble des



pièces que peut visiter Bumpy, et ce, sans être un véritable bump-maître. Et puis, si vous devenez un véritable bump-dieu, et que les dédales et feintes du soft n'ont plus aucun secret pour vous, vous aurez la possibilité d'éditer vos propres tableaux (version disc uniquement, dommage pour les possesseurs de lecteurs K7). Bon, moi qui suis totalement inapte en programmation, je me suis créé des tableaux du tonnerre. Mais attendez, cette option est tellement bien que je passe derechef au paragraphe suivant.



EDITER SES TABLEAUX, C'EST L'ECLATE, MA MEEERE !!!

Bon, alors, sur la page écran, s'offrent à votre regard profond trois fenêtres proposant : jeu à 1 joueur, jeu à 2, ou édition de vos tableaux. C'est la dernière qui nous intéresse. Si vous cliquez, apparaît un bump-tableau totalement vierge, avec à sa droite un véritable magasin en barrières, murs, plates-formes, options, etc. Vous choisissez l'objet désiré, et vous en placez un (ou plusieurs) où bon vous semble.

Clic, et hop, à l'objet suivant, jusqu'à ce qu'un merveilleux tableau de votre création apparaisse à l'écran (lorsque vous en avez fini avec un objet, appuyez sur la touche Esc). C'est superbe, et on se croirait presque en train de s'éclater sur OCP Art Studio (le logiciel de dessin préféré des lecteurs d'Amstrad Cent Pour Cent). Ensuite, après avoir sauvegardé vos œuvres, vous pourrez convier vos poteaux à venir se déchaîner sur votre propre version de Bumpy. Pas mal, non ? A la rédaction, après avoir épuisé les possibilités du soft, on s'est mis à se lancer des duels sur nos créations. Je vous dis pas le massacre (un petit détail pour vous éviter de galérer : pour jouer sur les tableaux que l'on vient de créer, il faut revenir en page écran et choisir le nombre de joueurs tout en appuyant sur la touche F1).

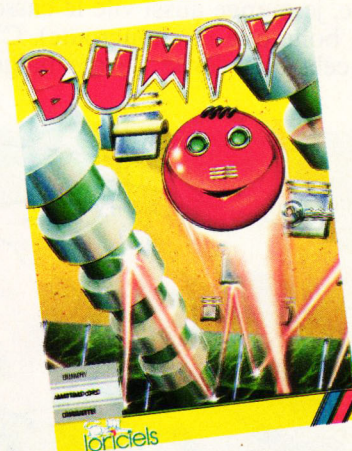
ET EN PLUS C'EST FRANCAIS !?

Bon, je vois que vous commencez à pétiller d'impatience de vous retrouver face à Bumpy. Si je peux me permettre, n'hésitez pas, le soft en vaut la chandelle. En plus, l'animation est excellente, particulièrement quand les plates-formes se tordent sous un choc de Bumpy. Les bruitages sont ad hoc. Les dessins sont un peu simplistes, mais mignons. Mais, de toute façon, il aurait peut-être été déplacé de trouver, au beau milieu des bump-villes, des barbares en armure, ou des robots extraterrestres. L'intérêt du jeu, c'est que le parcours doit être obligatoirement fait par rapport à l'emplacement de la sortie, en avant les casse-têtes. Ajoutez à cela la possibilité d'édition de tableaux, et vous obtenez un jeu riche et souple d'utilisation, le genre de soft convivial qui a toutes les chances de rythmer vos vacances estivales. Pour peu que vous partiez en vacances, bien sûr, et que vous emportiez votre indispensable CPC. En plus, Bumpy est une création française. Que demander de plus ?

Matt MURDOCK

BUMPY, de LORICIELS.
K7 : 145 F
Disc : 195 F

Graphisme :	77 %
Son :	77 %
Animation :	93 %
Difficulté :	96 %
Richesse :	95 %
Scénario :	70 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	78 %
Longévité :	95 %
Rhaa/Lovely :	95 %



S

82%

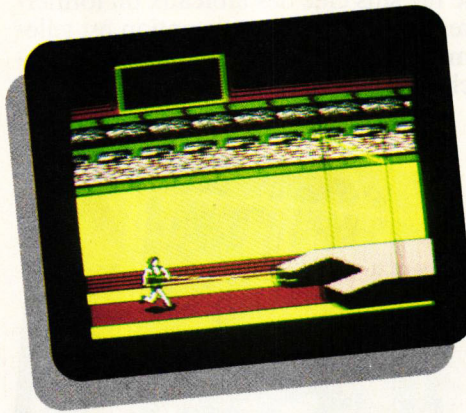
THE GAMES :

Les beaux jours reviennent et, avec eux, l'envie de faire du sport. Mais ce n'est pas toujours facile de disposer d'un stade à domicile. Alors, si vous voulez refaire les jeux Olympiques de Séoul, pourquoi ne pas vous lancer dans ce jeu ?

Huit joueurs peuvent prendre part aux différentes compétitions que nous allons vous présenter maintenant. Ils ont le choix entre vingt-quatre pays à représenter. N'oubliez pas que tout un peuple vous soutient, faites-lui honneur. Et comme a dit ce grand homme qu'était le baron Pierre de Coubertin (non, ce n'est pas celui d'Amstrad Cent Pour Cent) : "l'essentiel est de participer".

DIRECTION LE PLONGEOIR

La première compétition proposée est le plongeon. Bien sûr, vous n'êtes pas obligé de concourir dans toutes les disciplines. Personnellement, je préfère être un athlète complet, ce dont personne ne doute quand il découvre mon merveilleux corps musclé (la preuve, je mange aussi vite le cassoulet en boîte que la choucroute). C'est pour cela que j'évite de me baigner



juste après, mais quand faut y aller, faut y aller. Me voilà debout sur le plongeur, un petit réglage s'impose avant de commencer la compétition.

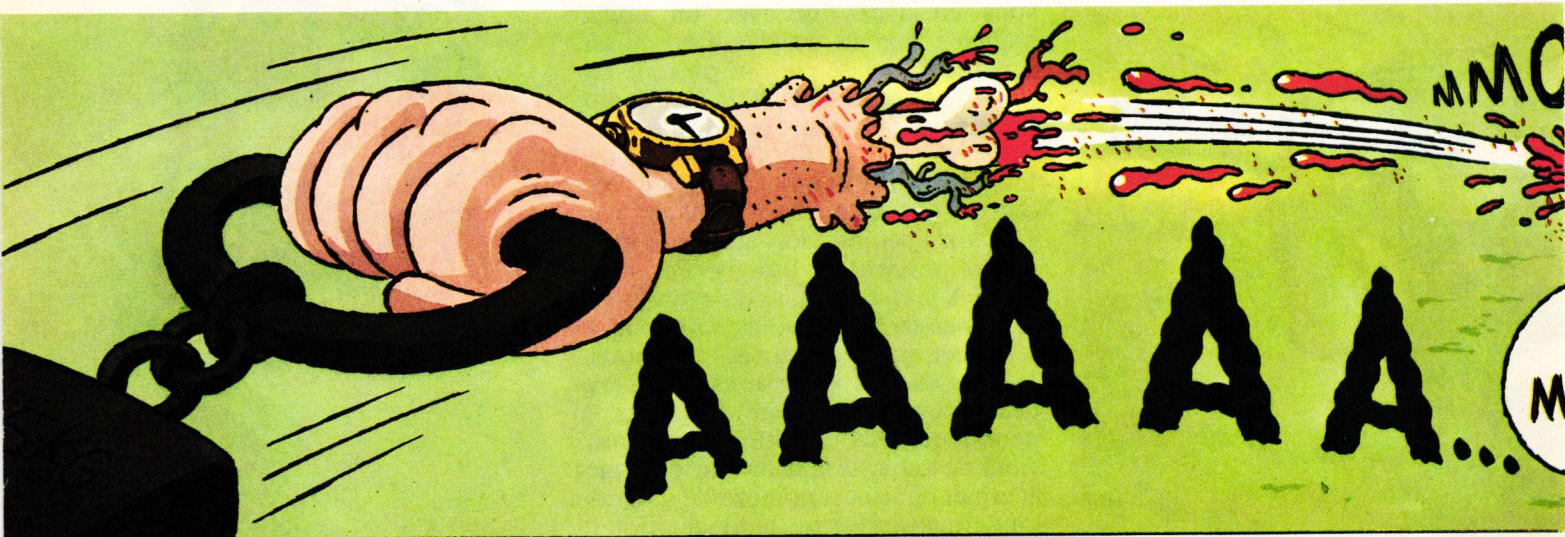
En cliquant sur le bouton de feu et en inclinant le joystick à droite je fais reculer la molette sur laquelle repose la planche. Ainsi, je donne à celle-ci plus de souplesse, ce qui me permet de sauter plus haut. Je commence ma course d'élan, tire le joystick vers le bas pour rebondir et me voilà dans les airs. Là, pas une minute (ni une seconde) à perdre. En bougeant mon joystick, j'effectue différentes figures, pas tout le temps aussi bien que je le souhaiterais. Surtout qu'il faut quand même retomber dans l'eau le plus droit possible. Après chaque plongeon, le jury rend ses notes. A la fin de mes trois plongeurs, je marque un certain nombre de points.

LE VELODROME D'ETE

Non, il ne s'agit pas là d'une promenade champêtre à bicyclette, mais d'une véritable compétition sur piste. Si l'on joue à plusieurs, on peut faire un tournoi, c'est-à-dire que l'on concourt contre un autre joueur. Si l'on choisit de faire une course, l'autre cycliste est géré par l'ordinateur. La course dure trois tours, il ne faut pas démarrer sur les chapeaux de roue, on risquerait d'être trop fatigué pour le sprint final. Ayez le sens tactique, glissez-vous pour les deux premiers tours derrière votre concurrent, pour bénéficier de l'aspiration et ne le doublez que dans le dernier.

UN SACRE COUP DE BARRE

Attention, mesdemoiselles, c'est à vous de jouer ! Tout en finesse et en douceur, nous allons maintenant assister aux exercices aux barres asymétriques. Ici, pas question de rapidité et d'endurance comme pour la compétition suivante, les anneaux. Il faudra effectuer les figures et surtout ne pas manquer les enchaînements. Méfiez-vous, le moindre faux mouvement peut entraîner votre chute, ce qui est très mal vu des juges. A la fin de l'exécution (même sommaire), un décompte des points est indiqué, vous disant ce que les juges ont apprécié ou non. Cela peut aller d'un manque de changement de barre à un faux pas dans la sortie, etc.





UN LANCEMENT COMPLETEMENT MARTEAU

Voilà certainement une des épreuves les plus amusantes. Nous nous retrouvons dans le cercle de lancement, protégé par un grillage. Il faut, après avoir cliqué, faire tourner le joystick de façon que le joueur fasse tourner le marteau de plus en plus vite. Quand la vitesse vous paraît suffisante, en cliquant une deuxième fois, le joueur se met à tourner, il faut alors cliquer une troisième fois au bon moment pour que celui-ci lâche son matériel. Si le timing n'est pas respecté, le marteau peut aussi bien partir dans la direction de la caméra que dans celle du grillage où il laisse un joli petit trou. Il arrive même que la chaîne s'enroule autour du lanceur et que la boule vienne lui fracasser la tête. Dans tous ces cas, inutile de vous

dire que le lancer n'est pas comptabilisé. Avec un peu d'application et de patience, cela ne devrait pas poser trop de problèmes.

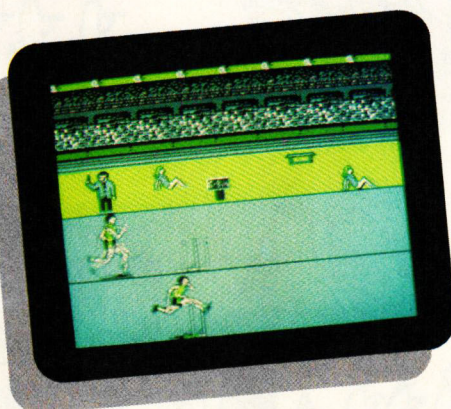
COURT TOUJOURS...

Les deux épreuves qui vont suivre sont à déconseiller aux pieds sensibles. Il s'agit du cent dix mètres haies et du saut à la perche. Pour le premier, il faut, d'une part, bouger le joystick de droite à gauche en même temps que les jambes du coureur et appuyer sur le bouton de feu pour lui faire sauter les haies. Là encore, il faut respecter un certain timing, ou bien c'est la gamelle assurée. La course s'effectue contre un joueur géré par l'ordinateur, le plus important n'est pas de gagner la course mais de faire un meilleur temps que les autres joueurs humains. Dans le saut à la perche, la technique est à peu près la même, bien que, dans ce cas, l'athlète soit vu de face. Ensuite, il faut pousser le joystick en haut, et lorsque le joueur est arrivé au sommet, il faut le pousser vers la droite pour qu'il passe la barre.



en fonction du vent qu'indique une manche à air sur le côté du terrain. Si j'arrive à mettre ma flèche sur le petit point noir au centre de la cible, c'est dans la poche. A la fin du tir, on fait le total des trois flèches et à vous la gloire. Bon, je vous ai à peu près tout dit sur les épreuves, on regrette tout de même un peu que le graphisme de la présentation ne se retrouve pas dans toutes les épreuves. Je vous le conseille quand même fortement, si vous aimez faire des compétitions entre copains, c'est super.

Lipfy



THE GAMES :
SUMMER EDITION de EPYX
Distribué par SFMI

Graphisme :	85 %
Son :	70 %
Animation :	75 %
Difficulté :	87 %
Richesse :	89 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	75 %
Notice :	85 %
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	85 %

LE ROBIN DES BOIS DES J.O.

La dernière épreuve est certainement la moins connue, il s'agit du tir à l'arc (mais non pas l'arc à souder). Ce genre de sport demande beaucoup de concentration (quel que soit son camp), aussi vous demanderai-je de faire un peu moins de bruit et de me regarder faire. Je bande délicatement mon arc, clique une fois et me retrouve face à la cible, il ne me reste plus qu'à mettre mon viseur sur le centre et à le faire dévier légèrement,

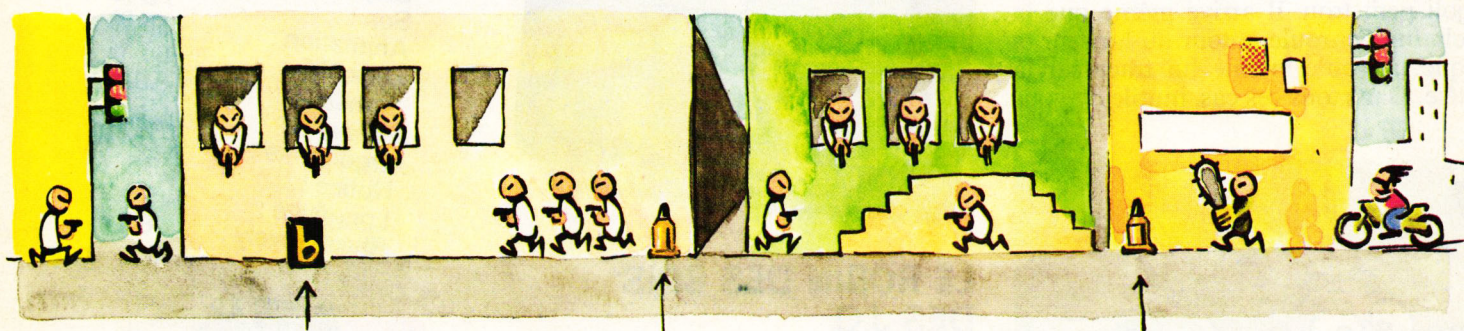
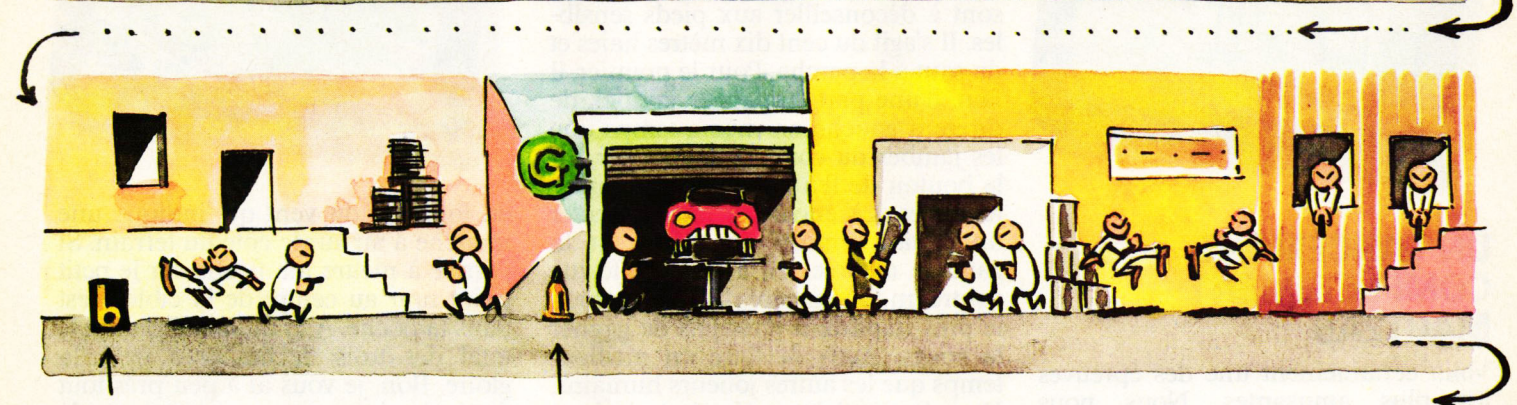


S



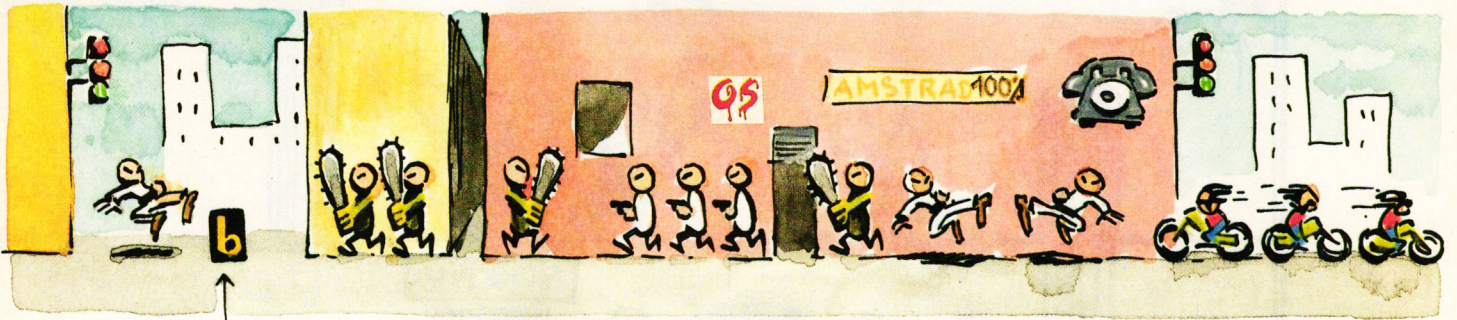
LES DESSOUS CHOCS...

COURAGE, BRAVE ROBOCOP! LES BONUS ET ARMES SONT FLÊCHÉS: EX:  .

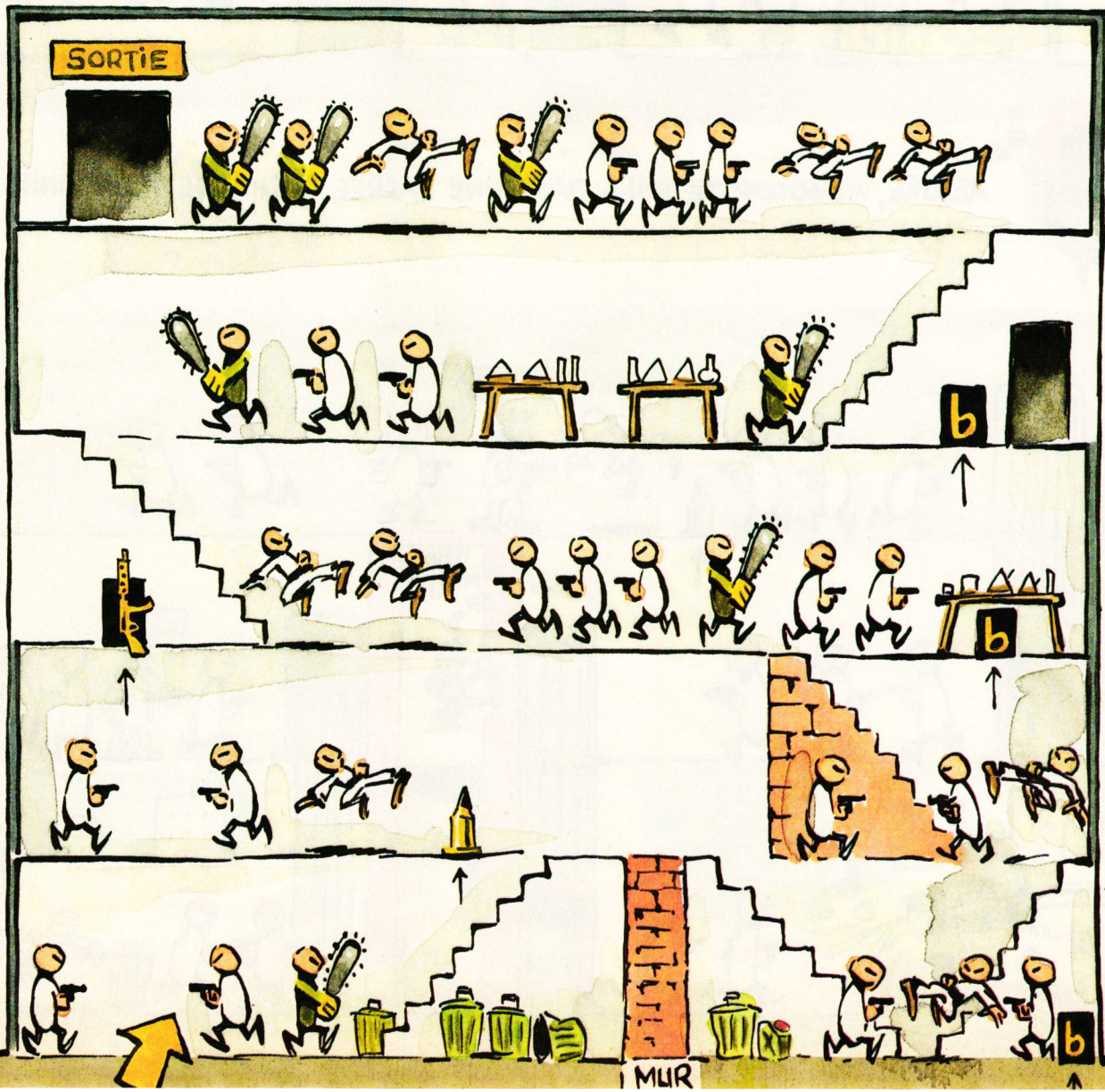


... DE ROBOCOP

préparé par PIERRE VALLS et ROBO-PIC!
MATT MURDOCK

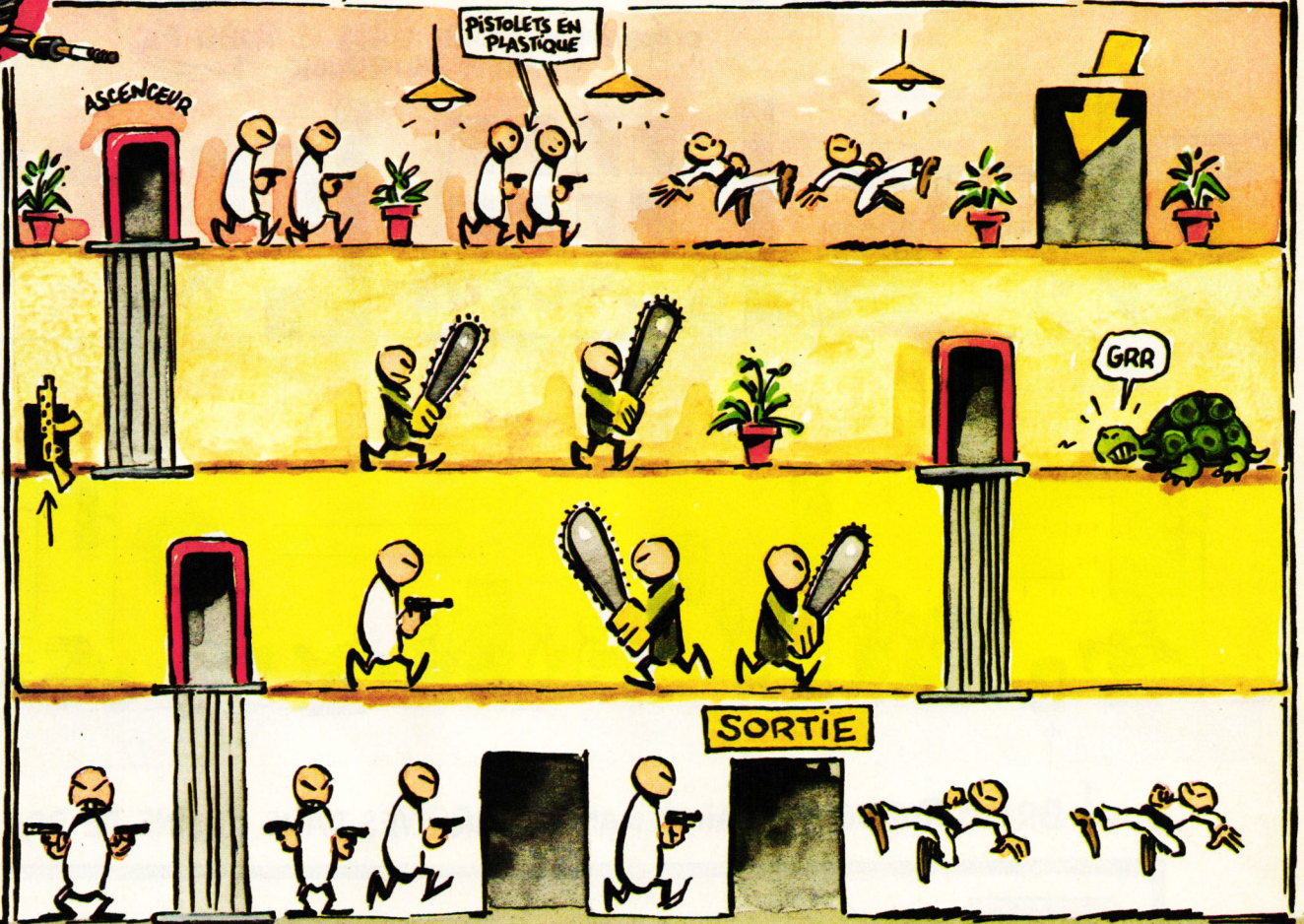


OUF! BRAVO ROBOCOP! MAINTENANT, TU ARRIVES DANS L'USINE DE DROGUE!..

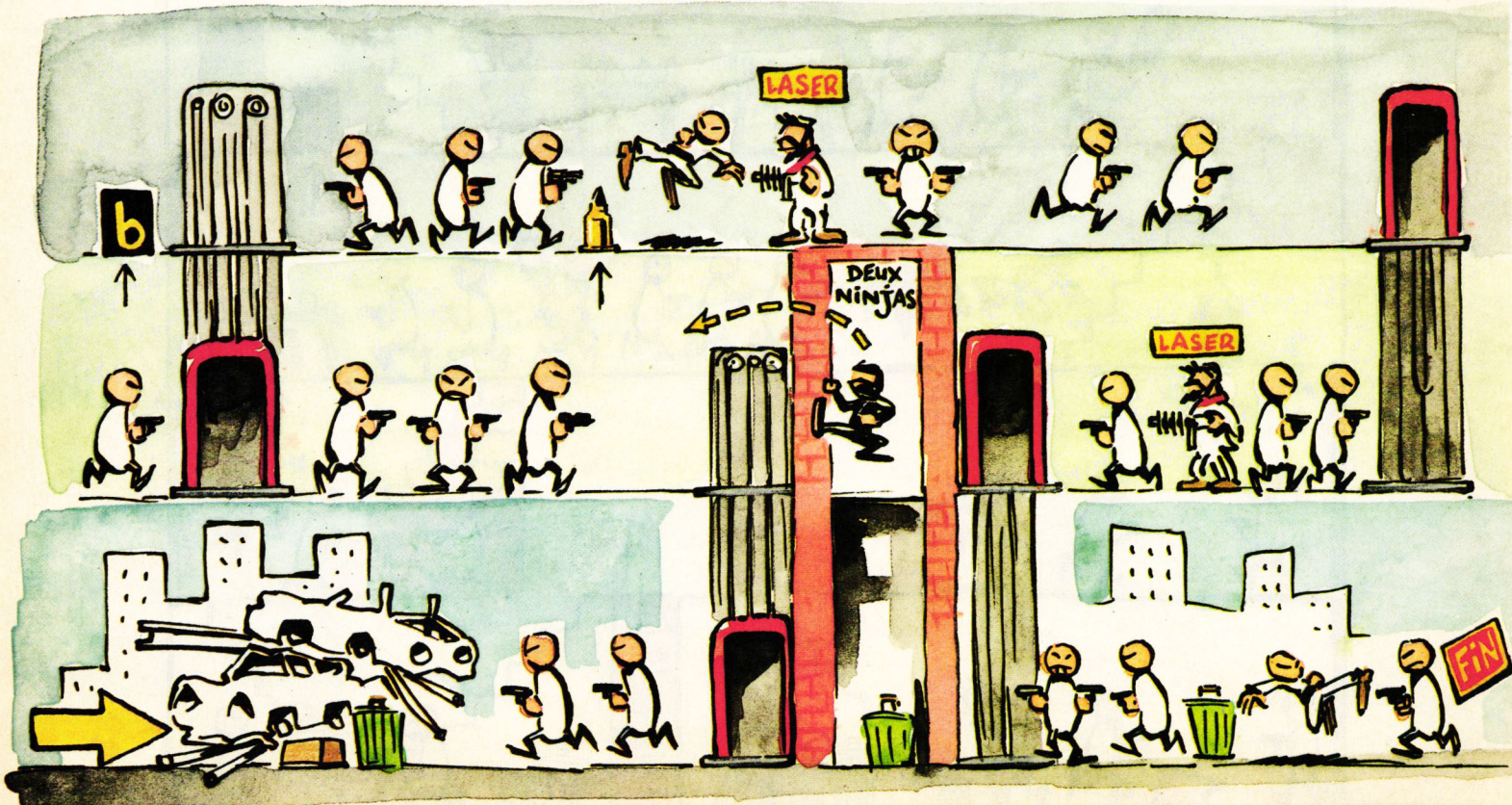




ATTENTION, ROBOPOP, TE VOICI DANS LE REPÈRE DES MÉCHANTS...



ASSURE, WOBOP, TE VOILA DANS UNE SACRÉE DÉCHARGE POUR FINIR !



La télé sur votre AMSTRAD 6128 c'est plus malin !

1 290^{F^{TT}C*}

plaisir compris



Station 6128 Amstrad :

Vous possédez déjà un Amstrad 6128 (ou 464**) couleur ? Alors lisez bien ceci : pour 1 290 Francs seulement, Amstrad vous propose :

- Un adaptateur qui permet de regarder la télévision sur votre micro,
- Un tuner radio AM-FM avec fonction radio-réveil,
- 15 jeux (cassettes ou disquettes)
- Une manette de jeux,
- Pour faciliter l'utilisation à tout moment et sans semer le désordre dans votre chambre un superbe bureau.

* Prix public généralement constaté comprenant la station sans l'ordinateur.

** Si votre moniteur est un CTM 644 équipé de la prise 12 V.DC.

Micro-maniques, tous à vos postes !

AMSTRAD

La Qualité. L'innovation en plus

Je désire recevoir une documentation sur la Station AMSTRAD

CPC16

Nom _____

Adresse _____

Tél. _____

Code Postal Ville _____

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France

B.P. 73 - 92310 Sèvres

Ligne consommateurs :

46.26.08.83

Tapez 3615

Code AMSTRAD

RENEGADE III

THE FINAL CHAPTER

THE FINAL CHAPTER



The name
of the game

35

LE CHAPITRE FINAL. Quand un homme perd sa femme... il perd la tête! Dans ce chapitre final, RENEGADE doit rassembler toutes ses forces et ses réflexes pour poursuivre les kidnappeurs de sa petite amie à travers le temps. Battez-vous contre des hommes néolithiques, des

chevaliers médiévaux et contre les morts-vivants des tombes de l'Egypte Ancienne. Votre quête vous transportera au-delà du présent vers une époque que vous n'oublierez jamais... mais rappelez-vous... votre petite amie veut vous voir vivant!

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE

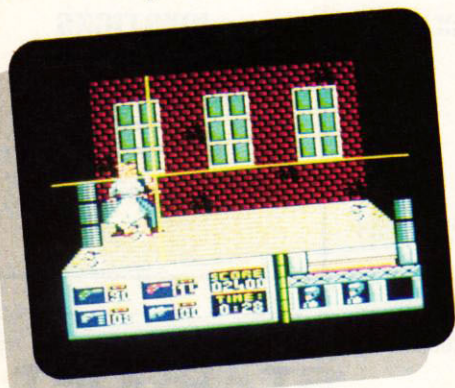
DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA. REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145

LES DESSOUS CHOC DE ROBOCOP

Argh, non seulement Robocop est une des meilleures adaptations de film en soft, mais en plus le jeu reprend les moments les plus chauds de la toile pour en faire de véritables scènes d'anthologie d'arcade.

Le niveau 1 voit Robocop se battre dans les rues de Detroit. Ce qui frappe, c'est la justesse des détails formant le décor : détritrus dans les ruelles sombres, pompes à essence robotiques, garages technos. Pas de problème, le look du film du hollandais Paul Verhoeven a été respecté. On se croirait presque dans le costume métallique du robot-flic (signé, comme les effets spéciaux, Rob Bottin) qui avait bien fait souffrir l'acteur P. Weller pendant le tournage.

Entre les deux premiers niveaux, Robocop doit descendre un voyou qui prend une pauvre fille en otage. Les programmeurs ne pouvaient pas rater la scène, c'est une des meilleures du film. Et Robocop y prouve la précision de son pisto-laser.



Si vous n'avez pas vu le film, vous vous demandez à quoi correspondent ces portraits à identifier avant de passer au niveau 3. Dans le film, le jeune flic, Murphy, a été transformé en créature mi-homme, mi-machine par des politiciens véreux. Un véritable flic du futur, ultra-efficace, (normalement)

dénué de tout sentiment, et infatigable (il travaille 24h sur 24). Mais celui que ses collègues prennent pour un robot va retrouver son identité humaine, enfouie sous les microprocesseurs, et mener l'enquête sur son propre assassinat. La scène des portraits robots se situe dans la salle des archives de la police. Murphy possède une photo digitalisée de son assassin. Il branche son propre ordinateur sur celui de ses employeurs et va retrouver le fichier des tueurs de la même manière que vous sur votre CPC. Grand.



Il faut noter que le robot ED 209 (coups de poings sur votre CPC), ennemi juré de Robocop a été animé en stop-motion par Phil Tippett, qui avait récolté un oscar pour les créatures des neiges de *l'Empire Contre-attaque*.



Encore un détail bien rendu dans le soft, le laser, qui multiplie la puissance de feu dans le dernier niveau. C'est l'arme clé qui sublime la fin du film :



c'est en effet la seule qui pourra détruire le héros. Alors, à vous de louer le film pour en connaître le dénouement ; ou de l'acheter, puisqu'il est sorti chez GCR à moins de 100 F. En attendant Robocop 2 et la série animée Marvel, que l'on espère pour très bientôt sur nos petits écrans.

M.M.

LES POKES DU COP

Pour obtenir des vies infinies, vous allez en piste 8, secteur 2, adresse 03A2. Vous remplacez la chaîne 21-CD-19-35-C2 par 21-CD-19-00-C2. Pour l'énergie infinie, cherchez la chaîne 7D-3D-32-99-19 qui se trouve en piste 11, secteur 2, adresse 0221, remplacez le 3D par un 00. Puis, allez en piste 8, secteur 2, adresse 023B. Vous y trouverez la chaîne FE-07-28-23-11 dans laquelle vous remplacez le 28 par un 18.



D

MINITEL



Ne payez plus pour acheter ...



05 05 13 00

Starsoft vous offre l'appel.

PC COMPATIBLES

NEWS

CRAZY CARS II	239 F
F 15 STRIKE EAGLE	259 F
I K +	219 F
LA LEGENDE DE DJEL	
LORD OF THE RISING SUN	
MAYDAY SQUAD	221 F
SKATEBALL	
PUFFY'S SAGA	259 F
RUNNING MAN	272 F
TERRIFIC LAND	187 F
TEST DRIVE II	288 F
THUNDERBIRDS	
TIME SCANNER	197 F
WATERLOO	
ZAC MC KRACKEN	230 F

COMPILATIONS

ACES HIGH	229 F
WIZBALL+TOP GUN+ARKANOID+ WORLD SERIE+BASEBALL	
PC GOLD HIT	229 F
BRUCE LEE+INFILTRATOR+WORLD CLASS+LEADERBOARD+ACE OF ACES	

HIT PARADE

688 SUBMARINE	243 F
AIRBORNE RANGER	245 F
AFRICAN RAIDERS	211 F
AFRICAN RAIDERS 3.5	211 F
BALANCE OF POWER 1990 ED	247 F
BARBARIAN	247 F
BATTLE CHESS	288 F
BATTLE CHESS 3'1/2	288 F
BATTLETECH	371 F
CHESSMASTER 2100	398 F
DEFENDER OF THE CROWN	245 F
DOUBLE DRAGON	189 F
F16 COMBAT PILOT CGA	227 F
F16 COMBAT PILOT EGA	227 F
F19 STEALTH FIGHTER	365 F
F19 STEALTH FIGHTER 3'1/2	365 F
FLIGHT SIMULATOR	403 F
FLIGHT SIMULATOR 3.0	375 F
GOLDRUSH	221 F
GRAND PRIX CIRCUIT	233 F
GRAND PRIX CIRCUIT 3'1/2	233 F
GUNSHIP	309 F
HEROES OF THE LANCE	259 F
KINGS QUEST IV	350 F
LA GUERRE DES ÉTOILES	240 F
LEGEND OF THE SWORD	183 F
LOMBARD RALLY	243 F
LOMBARD RALLY (3'1/2)	243 F
MANOIR DE MORTEVILLE	221 F
NIGHT AND MAGIC	371 F
SINBAD	182 F
SPACE QUEST 3	247 F
SPEEDBALL	317 F
TEST DRIVE II	288 F
ZOMBI	222 F

dément !



PROFESSIONNEL

DELUXE PAINT II	842 F
TIMWORKS PUBLISHER	1 226 F
SOURIS RS 232 + log	619 F
LECTEUR 3'1/2	1 350 F
GRAPH IN THE BOX +	1 266 F
VECTORIA 3D	619 F
TURBO CAD 3D +	1 999 F



AMSTRAD CPC

NEWS

DOUBLE DETENTE	89 F	139 F
DOUBLE DRAGON	89 F	139 F
MICROPROSE SOCCER	107 F	163 F
NAVY MOVES		
OBLITERATOR	97 F	147 F
PURPLE SATURN DAY	167 F	197 F
REAL GHOST BUSTERS	89 F	139 F
RENEGADE III	89 F	139 F
RUNNING MAN	89 F	139 F
SKATEBALL	139 F	169 F
SPHAIRA		
SUPER TRUX	109 F	159 F
TIMES OF LORE	94 F	144 F
TIME SCANNER	89 F	139 F
VIGILANTE	89 F	139 F
XYBOTS		
WEIRD DREAMS	147 F	197 F

COMPILATIONS

ARCADE MUSCLE	119 F	136 F
STREET FIGHTER+BIONIC COMMANDO+ROAD BLASTERS+ 1943+SIDE ARMS		
COMMAND PERFORMANCE	119 F	186 F
MERCENARY+HARDBALL+ ARMAGEDON MAN+CHOLE+ BOB SLEIGH+SHACKLED+ LEVIATHAN		
INCROWD	139 F	165 F
KARNOV+PREDATOR+GRYZOUR+ TARGET RENEGADE+BARBARIAN+ PLATOON+CRAZY CARS+COMBAT SCHOOL		
GIANTS	119 F	139 F
GAUNTLET II+CALIFORNIA GAMES+OUT RUN+ROLLING THUNDER		
LES DEFIS DE TAITO	139 F	194 F
TARGET RENEGADE+ARKANOID1 +ARKANOID 2+BUBBLE BOBBLE +FLYING SHARK+SLAPFIGHT		
GAME SET ET MATCH 2	109 F	149 F
MATCH DAY 2+CRICKET+ BASKET MASTER+SNOOKER+ SUPER HANG ON+GOLF+ CHAMPION CHIP SPRINT+ TRACK AND FIELD		
LES FUTURISTES	147 F	197 F
BOB MORAN+SYNDROME+ CRAFTON ET KUNK+CYBOR+ DESPOIT DESIGN+STARBOY+ ZARK+DAVOR+L'HEPIS		

HIT PARADE

3D GRAND PRIX	109 F	139 F
AIRBORNE RANGER	139 F	179 F
BARBARIAN II	79 F	125 F
BLASTEROIDS	97 F	147 F
CHICAGO 30'S	97 F	147 F
CHUCK YEAGER	89 F	139 F
COLOSSUS CHESS 4	79 F	126 F

CRAZY CARS	125 F	159 F
CRAZY CARS 2	125 F	159 F
DARK FUSION	83 F	125 F
DEFIS DE TAITO	139 F	194 F
DRAGON NINJA	84 F	124 F
F15 STRIKE EAGLE	89 F	139 F
FOOTBALL MANAGER 2	134 F	184 F
GALACTIC CONQUEROR	127 F	168 F
GAME SET & MATCH 2	109 F	149 F
GUNSHIP	145 F	185 F
HEROES OF THE LANCE	94 F	198 F
HISTORY IN THE MAKING	179 F	219 F
HUMAN KILLING MACHINE	93 F	139 F
LA GUERRE DES ÉTOILES	97 F	145 F
LAST DUEL	88 F	134 F
LE MAITRE DES AMES		169 F
NIGEL MANSELL	95 F	145 F
OPERATION WOLF	79 F	129 F
PACMANIA	93 F	143 F
R TYPE	93 F	143 F
RAFFLES	109 F	162 F
RAMBO III	93 F	129 F
REAL GHOSTBUSTERS	109 F	162 F
ROBOCOP	97 F	137 F
RUN THE GAUNTLET	89 F	139 F
RUNNING MAN	93 F	143 F

OFFRE SPECIALE
— 10%
pour toute commande de 3 logiciels

SAVAGE	95 F	147 F
SUPERMAN	89 F	139 F
TANK ATTACK	152 F	159 F
THE DEEP	89 F	139 F
THE MUNSTERS	93 F	144 F
TIMES OF LORE	95 F	145 F
TRIVIAL PURSUIT NVLLE GE	189 F	249 F
VINDICATORS	89 F	139 F

PROMO AMSTRAD

4X4 OF ROAD RACING	79 F	125 F
AFTERBURNER	89 F	139 F
GARY LINEKER HOTSHOT	73 F	123 F
I S S	89 F	139 F
L'ILE	99 F	135 F
LE MANOIR DE MORTEVILLE		165 F
MOTOR MASSACRE	59 F	99 F
PACLAND	89 F	135 F
THUNDERBLADE	79 F	119 F
TITAN	115 F	145 F
WAR IN MIDDLE EARTH	89 F	139 F
WEC LE MANS	73 F	123 F

EDUCATIF

LANGUES ETRANGERS		
BALLADE OUTRE RHIN	159 F	209 F
BIG BEN	149 F	209 F
DIDACT ENGLISH COLLEGE		227 F
DIDACT ENGLISH LYCEE		227 F
ENIGME A OXFORD		149 F
ENIGME A MADRID		218 F

FRANCAIS		
FRANCAIS REUSSITE		158 F
LANGUES FRANCAISES 6A		216 F
" " 5A		216 F
" " 4A		216 F
" " 3A		216 F
ORTHO CM		189 F
FRANCAIS CM	158 F	206 F
FRANCAIS SON CP CE1 CE2		189 F

MATHEMATIQUES

MATH CE	139 F	189 F
MATH CM	169 F	219 F
MATH 6A		187 F
MATH 5A 4A		187 F
MATH 3A	158 F	216 F
MATH SECON CYCLE		178 F
MATH SECON CYCLE VOL 2	189 F	219 F
MATH SUCCES 5A	158 F	
MATH SUCCES 6A	158 F	
BAC MATH C, E 1ERE TERM		189 F
BAC MATH B		189 F
BAC MATH D		189 F

POUR LES PLUS JEUNES

L'ANNIVERSAIRE DE BOBBY	155 F
LES 1001 VOYAGES	245 F
LES PETITS COLORIAGES MALINS	149 F
VIE ET MORT DES DINOSAURES	153 F

c'est Nouveau !

MEMBRES du CLUB...

vous pouvez commander

24 h sur 24

7 jours sur 7

Le répondeur : Un geste simple
vous mentionnez Le Nom du Logiciel
votre N° de Membre Disc ou Cassette
Votre Nom Votre Mode de Règlement.

PERIPHERIQUES

ADAPTATEUR 4 JOYSTICKS ST	69 F
BOITES RANGEMENT DISK SERRURE :	
-pour 40 DK 3" et 3'1/2	89 F
-pour 80 DK 3" et 3'1/2	129 F
-pour 50 DK 5'1/4	89 F
-pour 100 DK 5'1/4	129 F
CABLE IMPRIMANTE PC	69 F
CABLE MAGNETO 464/6128	55 F
CABLE PRISE PERITEL :	
- AMIGA	145 F
- AMSTRAD	109 F
- ATARI ST	129 F
CASSETTES VIERGES (les 10)	75 F
DISQUETTES VIERGES :	
-3" LES 5 (GODEX)	99 F
-3" boîte de 10 (GODEX)	189 F
-3'1/2 boîte de 10	109 F
-5'1/4 boîte de 10	66 F
DOUBLEUR DE JOYSTICK CPC	59 F
KIT NETTOYAGE	80 F
LISTING 60q 370 pages	100 F
RALLONGE ALIM. VIDEO 464	100 F
RALLONGE SOURIS/JOYSTICK ST	45 F
RUBAN IMPRIMANTE PCW	85 F
SPECTRUM INTERFACE JOYSTICK	59 F
TAPIS SOURIS	75 F
HOUSSE ECRAN + CLAVIER	125 F
(TOUTES MARQUES ORDINATEUR)	

JOYSTICKS

CRYSTAL (GARANTIE 2 ANS)	179 F
ERGOSTICK	199 F
JY2 (double branchement)	59 F
NAVIGATOR	149 F
PROFESSIONNAL STANDARD	139 F
QUICK SHOT II	79 F
QUICK SHOT II TURBO	109 F
SPEED KING	139 F
SUPER PRO	89 F
SUPER PRO 2 BRANCHEMENTS	119 F
THE BOSS	169 F

BON DE COMMANDE N° 122 (libellé en lettres majuscules)

à retourner à :



B.P. 20
94141 ALFORTVILLE CEDEX
Tél. 43 96 57 83 - 43 96 57 84

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
EXPORT DOM - TOM - Envoi recommandé par avion + 50 francs					
Payer par Carte Bleue					
Date d'expiration Signature.					
EXPORT : Paiement par Mandat International UNIQUEMENT.					
Frais de Port et Emballage + 15 francs					
C.R.					
TOTAL					

N° Client (si connu)

NOM

Prénom

Date de naissance

Adresse

Ville

Code postal Tél.

MODE DE REGLEMENT

☐ Chèque ☐ Mandat-Poste

Contre-Remboursement + 20 francs

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

LE TOP MAG

Salut à tous ! J'espère que vous avez bien profité des ponts du mois de mai. Un avant-goût des vacances d'été, c'est toujours bon à prendre. Pour ma part, tout va bien. J'ai profité de ces quelques jours de repos pour dépecer vos cartes postales. Je trouve que certains ont fait des progrès dans leur choix, il y en a même quelques-unes d'originales. En tout cas continuez comme ça, c'est parfait.

Autre chose encore, avant de vous donner les gagnants du mois ainsi que des nouvelles du front, que l'on se mette bien d'accord. Certains d'entre vous s'amuse à mettre dans leur Top des jeux qui ne sont pas encore sortis. Inutile de vous dire que ça ne marche pas avec moi. Qu'ils continuent si ça les amuse mais qu'ils ne s'attendent pas à gagner quoi que ce soit. Bon, les petits chanceux de ce mois sont Sylvia Billot d'Orléans et Dominique Dassie de Gagny. Pour les autres, je vous

1	OPERATION WOLF	-Ocean	(+2)
2	TARGET RENEGADE	-Imagine	(+2)
3	GRYZOR	-Ocean	(-2)
4	DRAGON NINJA	-Imagine	(+9)
5	BARBARIAN	-Palace Software	(-3)
6	RENEGADE	-Imagine	(+1)
7	AFTER BURNER	-Activision	(*)
8	ROBOCOP	-Ocean	(+2)
9	ARKANOID II	-Imagine	(+4)
10	SAVAGE	-Firebird	(*)
11	TITAN	-Titus	(-5)
12	PLATOON	-Ocean	(-4)
13	PIRATES	-Microprose	(+5)
14	CRAZY CARS II	-Titus	(N)
15	ARKANOID	-Imagine	(-10)
	CAPTAIN BLOOD	-Ere Informatique	(-4)
17	TRANTOR	-US Gold	(*)
18	R-TYPE	-Activision	(-3)
19	1943	-Go	(N)
20	WEC LE MANS	-Imagine	(=)

TOP MUSIQUE

- 1 RENEGADE
- 2 BARBARIAN
- 3 GRYZOR
- 4 CYBERNOID II
- 5 AIRWOLF II

TOP ARCADE

- 1 OPERATION WOLF
- 2 DOUBLE DRAGON
- 3 AFTER BURNER
- 4 DRAGON NINJA
- 5 GRYZOR

donne rendez-vous le mois prochain et, surtout, ne vous découragez pas, ce sera peut-être votre tour.

Côté soft, peu de changement, si ce n'est la chute vertigineuse d'Arkanoid et la légère remontée de Pirates. Nous retrouvons toujours le même groupe en tête, même si enfin Opération Wolf

a atteint la place qu'il mérite et, à mon humble avis de petit présentateur modeste, il ne se laissera pas détrôner de sitôt. Allez, je vous laisse et vous souhaite une bonne fin d'année scolaire, mais pour ne pas perdre l'habitude d'écrire, je vous engage à continuer de nous envoyer vos Top. Lusse.

Découpez le bulletin et collez-le sur une carte postale ou recopiez-le sur une carte postale si vous ne supportez pas d'abimer votre magazine préféré et envoyez le tout au Top Mag. Amstrad Cent Pour Cent, 33, avenue Lénine, 94250 Gentilly.



NOM.....

ADRESSE.....

MES CINQ SOFTS PREFERES SONT.....

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

MA MUSIQUE PREFEREE EST :

MON JEU D'ARCADE FAVORI EST :

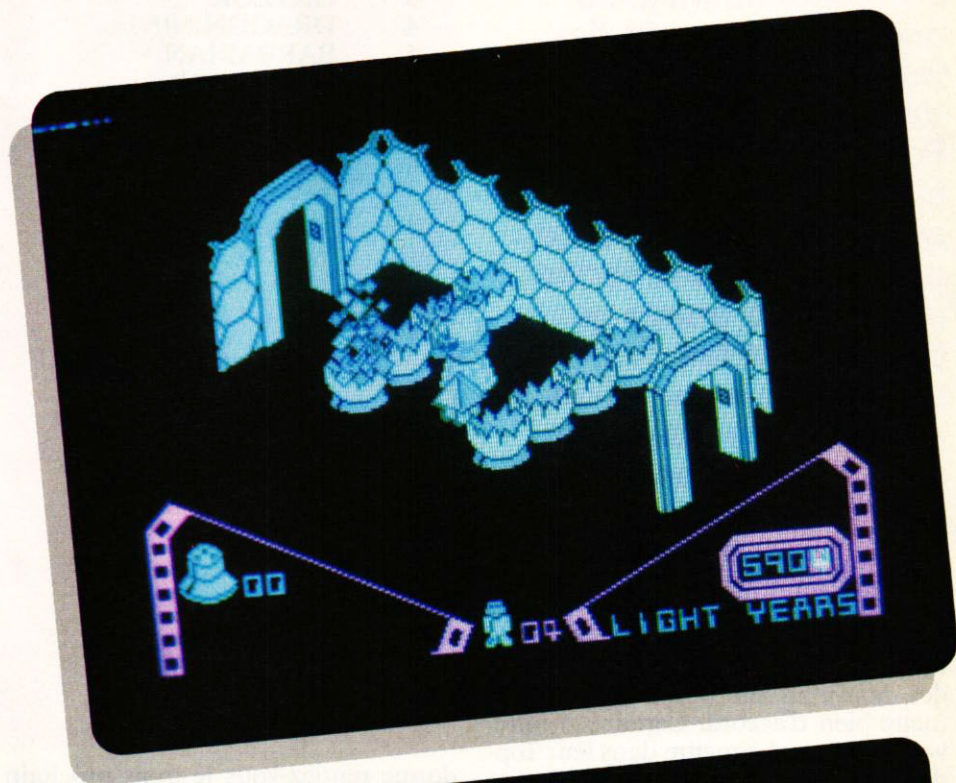
TELECHARGEMENT VOTRE...

Du changement, ce mois-ci, dans la rubrique des allumés du Minitel. D'abord, on ne parle plus uniquement d'Amcharge, le service Amstrad proposant, lui aussi, depuis peu, des logiciels en téléchargement. C'est également l'occasion d'une sorte de "come back" de la rubrique "Oldies", destinée aux petits nouveaux du CPC.

Tiens, puisqu'on parle des petits nouveaux, restons dans le sujet. Je suis sûr que vous n'imaginez pas le nombre de coups de fil et de lettres qu'on reçoit de gens qui nous disent : "Ouiinnn, je ne sais pas comment on fait pour télécharger" ou encore "beuuhhh, je n'arrive pas à lancer les jeux que j'ai téléchargés". En gros, vous êtes assez nombreux à ne pas savoir lire les documentations des logiciels que vous achetez. De fait et de par la volonté du Grand Chef, vous trouverez quelque part dans cette page, un encadré intitulé "Amcharge : mode d'emploi", censé vous expliquer toutes les ficelles du téléchargement.

36-15 AMSTRAD

Je vous l'ai annoncé en introduction, le service Minitel d'Amstrad France propose, lui aussi, depuis quelque temps, un téléchargement. Les gens de chez Amstrad ont décidé de dealer avec Amcharge pour utiliser leur téléthèque. Ce qui se traduit tout simplement par : que vous téléchargiez sur Amcharge ou sur Amstrad, ça se passe toujours avec le kit de téléchargement Amcharge, et les jeux proposés sont les mêmes. A vous donc de choisir celui des deux services auquel vous donnerez votre préférence. Quoi qu'il en soit, tous les jeux dont je vais vous parler sont proposés à la fois sur 36-15 Amcharge et sur 36-15 Amstrad, qu'on se le dise.



OH LE DIZE

Quelques explications concernant maintenant les jeux cités ici ; les plus anciens se souviendront sûrement d'une rubrique inaugurée par l'inef-

fable Robby et intitulée "Oldies". Cette rubrique avait pour but de faire découvrir, aux nouveaux venus dans le monde du CPC, les jeux qui ont fait sa gloire, bref, qui ont marqué son his-

toire. Eh bien, tenez-vous bien, nous avons décidé de faire revenir cette rubrique, mélangée avec la mienne. Ce qui veut dire que dorénavant, je ne vous parlerai plus que d'anciens hits, la seule condition requise étant qu'ils soient accessibles en téléchargement.

CONFUZION

La scène se passe dans une immense usine entièrement automatisée, conçue pour fabriquer des bombes, rien que des bombes, toujours des bombes. Cet endroit est considéré comme l'une des plus grandes menaces pour l'humanité.

En tant qu'agent secret, votre mission est de faire exploser une à une toutes les bombes fabriquées dans chacun des soixante-quatre niveaux de l'usine (huit sections de chacune huit étages). Le principe du jeu est assez connu, puisqu'il est inspiré de celui du "carré magique". Il s'agit de déplacer des carrés représentant des rails, afin de faire circuler une étincelle qui ira faire exploser les bombes. Le tout dans un temps, bien entendu, limité. Il va de soi que plus l'on grimpe dans les niveaux, plus la tâche est ardue.

Il est possible de choisir de commencer au premier étage de n'importe laquelle des huit sections, l'essentiel étant de détruire toutes les bombes de l'usine. Croyez-moi, c'est pas de la tarte.

Confuzion a été le premier de toute une série de casse-tête sortis sur CPC, voici de cela presque quatre ans (comme le temps passe !). C'était d'ailleurs aussi le plus réussi, le plus intéressant et le plus prenant. Il est dommage que, de nos jours, les éditeurs ne proposent plus, ou rarement, de tels jeux de réflexion.

ALIEN 8

Il y a longtemps, dans un autre temps, une autre galaxie, une planète se mou-

rait peu à peu. En moins de dix ans, il n'en resterait plus rien, sinon un caillou inhabitable. Aussi les grands scientifiques construisent-ils un immense vaisseau, destiné à éviter à cette planète l'Oubli éternel. Ce vaisseau devait transporter la somme de toutes les connaissances et un spécimen de chacune des espèces vivantes recensées, conservé en état d'hibernation.

Un seul être vivant, moitié humain, moitié robot pour résister aux ravages du temps, devait guider le vaisseau vers une nouvelle planète à habiter.

Hélas, alors même que cette quête semblait prendre fin, le vaisseau fut attaqué par une race belliqueuse, qui réussit à s'introduire à l'intérieur et commença à débrancher tous les systèmes d'hibernation...

C'est donc à vous, le pilote, qu'échoit la dure tâche de les remettre tous en marche, et éventuellement de virer les aliens qui n'ont strictement rien à faire ici.

Se déroulant dans des décors en trois dimensions (heu, pardon, je voulais dire : en deux dimensions et demi et en perspective) absolument grandioses, Alien 8 est le jeu qui fait connaître l'éditeur britannique Ultima. A tel point que beaucoup se sont "légèrement inspirés" de son mode de représentation (Ocean avec The Great Escape et Batman - le premier, pas celui qui vient de sortir - et même Ere Informatique avec son inoubliable Crafton & Xunk). L'animation, elle aussi absolument parfaite, vous laissera sans aucun doute sur le derrière, sans parler de l'intérêt du jeu.

Bref, Alien 8 fut en son temps un véritable hit. Parlez-en à de vieux routards du CPC autour de vous, vous verrez bien.

Sept sans Sined

HIT PAS RADE

Ceci est le fruit du mélange des hits sur 36-15 Amcharge et 36-15 Amstrad. Prenez-en note, il vous aidera à choisir vos jeux à télécharger.

- 1 - Formula one Simulator
- 2 - Asterix and the Magic Cauldron
- 3 - A.C.E.
- 4 - Airwolf II
- 5 - Legions of Death
- 6 - Arkanoïd
- 7 - Barbarian
- 8 - The Great Escape
- 9 - Elektra Glide
- 10 - V! Les Visiteurs

AMCHARGE : MODE D'EMPLOI

Ces quelques mots pour expliquer à tous ceux qui ne savent pas lire, comment l'on procède pour télécharger. Les autres peuvent circuler, y'a rien à voir.

PREMIERE ETAPE : se procurer un Minitel. C'est facile, c'est très cher ça rapporte pas un fifrelin, et ça se passe à votre agence des PTT habituelle. Vous prenez un ticket, vous attendez votre tour, vous regardez la grosse en face de vous droit dans les yeux, et vous lui dites froidement : "Bonjour, je veux un Minitel." La location est gratuite.

DEUXIEME ETAPE : se procurer le kit de téléchargement Amcharge, qui se compose d'un logiciel (K7 ou disk) et d'un câble de raccordement au Minitel. C'est encore plus facile que pour le Minitel, vous n'avez même pas à faire la queue. Rendez-vous chez votre épiciers habituel et dites : "Bonjour, je voudrais le kit de téléchargement Amcharge", payez, c'est tout. Ne passez pas par la case départ, ne touchez pas 20 000.

TROISIEME ETAPE : brancher le tout. Un bout du câble dans la prise péri-informatique du Minitel, l'autre dans la prise joystick du CPC.

QUATRIEME ETAPE : boire un Coca, cause qu'il fait soif.

CINQUIEME ETAPE : attendre la sixième étape, c'est-à-dire le mois prochain.

Sept... Heu non, cinq.



TELECHARGEZ !!!... SUR AMSTRAD CPC

**NOUVEAU
& DEMENT !**

**DES CENTAINES* DE HITS
ACCESSIBLES POUR LE SIMPLE
PRIX D'UNE COMMUNICATION
TELEPHONIQUE SUR 3615**

**Arkanoid, Barbarian, Green Beret, Cauldron,
Renegade, Trantor, Impossible Mission,
Scalextric, Jailbreak, Jackal, Beach Head 1
et 2, Bruce Lee, Raid, Trailblazer, The Way
of Exploding fist, Zorro... et des centaines
d'autres titres accessibles directement chez vous
7 jours/7, 24 h/ 24 par le premier véritable
service de Téléchargement de Logiciels.**



QU'EST-CE QUE LE TELECHARGEMENT ?

Le Téléchargement consiste à charger un logiciel sur un micro-ordinateur en transférant le code informatique par la ligne de téléphone, le minitel et un câble de liaison Minitel-Micro.

Il s'agit d'une opération extrêmement simple qui ne présente pas plus de difficulté de manipulation que le chargement d'un logiciel à par tir d'une cassette ou d'une disquette.

Certains logiciels pourront être sauvegardés pour une utilisation ultérieure (vente), d'autres ne pourront être qu'exécutés (location).

L'avantage du téléchargement est d'avoir accès à une grande variété de logiciels à tout moment en ne payant que le temps de connection correspondant au transfert du code soit environ 15 F. pour un programme occupant toute la mémoire et nécessitant 15 minutes de connection. Il n'y a pas d'autre coût pour l'utilisateur.

COMMENT PROCEDER AU TELECHARGEMENT ?

Vous composez le 3615, tapez le code **AMCHARGE** et choisissez la rubrique Téléchargement.

Tous les logiciels disponibles sont classés par catégories : Sport, Action, Simulation... et comprennent une description détaillée. Quand vous avez choisi le logiciel à télécharger vous démarrez le logiciel de téléchargement sur votre Amstrad, branchez le câble de liaison Minitel-Micro sur la prise joystick de votre micro et suivez les instructions qui vous sont données sur l'écran du minitel.

Le Téléchargement s'opérera automatiquement et pendant le transfert du code vous pourrez lire le mode d'emploi du jeu sur le minitel ou consulter les rubriques d'informations concernant l'actualité des jeux sur Amstrad.

Un indicateur vous montrera la progression du téléchargement.

Quand tout le code aura été transmis la sauvegarde se fera automatiquement sur cassette ou disquette pour une utilisation ultérieure dans le cas de logiciels vendus.

3615 AMCHARGE TOUTE L'ACTUALITE LOGICIEL POUR LA GAMME AMSTRAD

Sur le Service 3615 **AMCHARGE** vous trouverez aussi toute l'information concernant les logiciels sur les micro-ordinateurs de la gamme Amstrad (CPC, PC, Spectrum) et en particulier les rubriques :

- Informations - le point sur les derniers logiciels sortis et ceux à paraître.
- SOS Jeux - Posez vos questions et lisez les réponses sur les difficultés rencontrées dans l'utilisation des jeux.
- Trucs et Astuces - une mine d'informations sur les richesses insoupçonnées des logiciels (vies infinies, points de bonus, etc...)
- Catalogue des logiciels - Description détaillée de tous les bons logiciels classés par rubriques : action, sport, simulation, hit-parade...

SOYEZ LES PREMIERS A UTILISER CE SYSTEME REVOLUTIONNAIRE

Pour télécharger il faut :

- un Kit de téléchargement comprenant un logiciel de téléchargement et un câble de liaison minitel-micro
- un Minitel que vous pourrez aller réclamer gratuitement à votre Agence de Télécommunications.

COMMENT VOUS PROCURER LE KIT DE TELECHARGEMENT ?

Vous trouverez le Kit de Téléchargement **AMCHARGE** chez votre revendeur de logiciels. Vous pouvez aussi le commander par correspondance

- par Minitel : tapez 3615 **AMCHARGE** et passez votre commande
- par Téléphone : 93.42.57.12
- par Courrier en renvoyant le bon ci-dessous

AMCHARGE_BP 36 06561 VALBONNE Cedex %15

NOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL VILLE

Je désire recevoir

- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version cassette à 99 F = F
- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version disquette à 99 F = F
- Lot de 4 disquettes vierges à 99 F = F
- Lot de 4 cassettes vierges à 29 F = F

Total = F
Frais de Port = 15 F
A payer = F

Règlement :

- ☐ je joins ☐ un chèque bancaire (à l'ordre de AMCHARGE), ☐ mandat-lettre
- ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18 F pour frais de remboursement)

Je paie par carte bancaire N° Date d'expiration : ____/____

Précisez votre ordinateur CPC 464 ☐ CPC 6128 ☐

Signature

36 15 CODE AMCHARGE

VOUS OFFRE 2 JAQUETTES DE JEUX CLASSES EN TETE DE SON HIT-PARADE



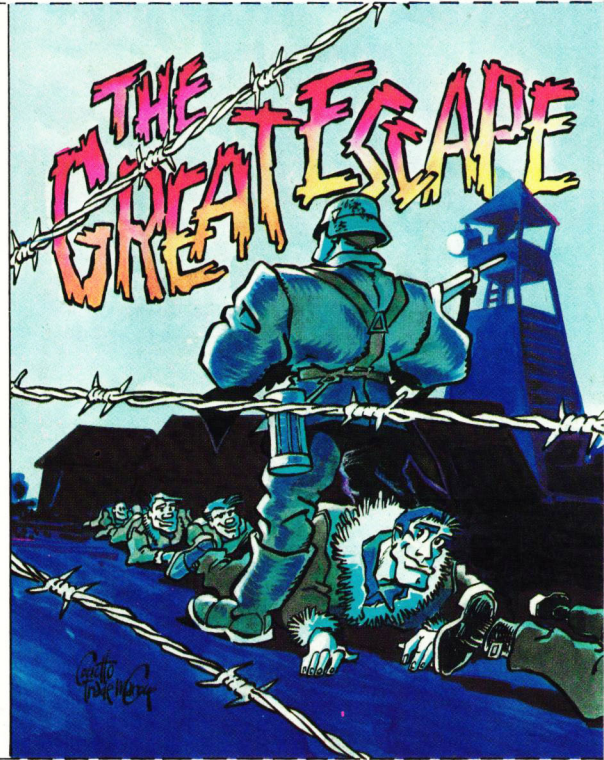
THE GREAT ESCAPE

SCENARIO :

Allemagne, 1942. Prisonnier de guerre, votre devoir de soldat est de vous évader. Ce qui implique une organisation méthodique, d'autant plus que vos collègues détenus, blasés par plusieurs tentatives ratées, ne sont pas très chauds pour recommencer.

Il vous va falloir explorer le camp à la recherche d'objets et de matériaux utiles à votre évasion, et les collecter. Quand vous serez fin prêt, vous pourrez alors tenter... la Grande Evasion.

L'avis d'Amstrad Cent Pour Cent : Une réalisation excellente pour une fidèle adaptation du film du même nom. Alors... glissez-vous dans la peau de Steve MacQueen, et en avant pour l'évasion...

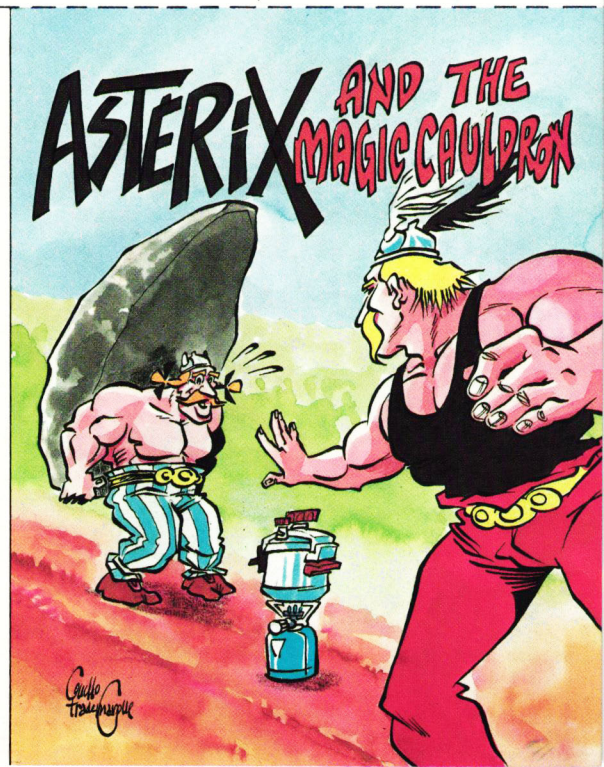


ASTERIX AND THE MAGIC CAULDRON

SCENARIO :

C'est la distribution quotidienne de potion magique dans le petit village des irréductibles gaulois... Comme d'habitude, Obélix s'est vu refusé sa part par le druide Panoramix : "Non, Obélix, je t'ai déjà dit que tu étais tombé dedans étant petit..." De dépit, Obélix donne alors un coup de pied dans le chaudron du druide... qui éclate en huit morceaux ! Panoramix ne peut en récupérer qu'un (grâce à l'aide involontaire du barde Assurancetourix, qui se l'est pris dans la g...). Restent sept morceaux qu'Astérix et Obélix doivent absolument retrouver, sinon Panoramix ne pourra plus faire de potion...

L'avis d'Amstrad Cent Pour Cent : Les avis sont partagés. Par exemple, Robby et Septh ne raffolent pas trop, alors que Pierre et Matt, oui. Ce qu'on peut tout de même dire, c'est que la réalisation est de très bonne facture, et que l'ambiance gallo-romaine des célèbres albums est fidèlement retranscrite.



Si vous voulez que vos jeux préférés soient illustrés par COUCHO, vous devez les faire grimper au sommet du hit-parade. Alors, tous à vos Minitels sur **36 15** code **AMCHARGE** et téléchargez vos hits préférés.



COMMANDES :

Le drapeau en haut à gauche de l'écran indique en permanence votre moral : plus le mât est grand, plus votre moral est au beau fixe. La couleur du drapeau a, elle aussi, une signification : jaune, vous n'avez aucune chance de vous échapper et vous devez donc travailler comme les autres prisonniers... tout en en profitant pour reconnaître les lieux ; rouge, vous risquez d'être arrêté à tout instant, ce qui en mettrait un sacré coup à votre moral.

Le jeu se joue aussi bien au joystick qu'au clavier, auquel cas les touches utilisables sont les suivantes (clavier Qwerty) :

Q : diagonale haut/gauche

A : diagonale bas/droite

O : diagonale bas/gauche

P : diagonale haut/droite

M : tir

Tir + haut : ramasser un objet

Tir + bas : poser un objet

Tir + gauche ou droite : utiliser un objet

**3615
CODE
AMCHARGE**

COMMANDES :

Astérix se joue soit au clavier, soit au joystick. Dans le premier cas, les touches à utiliser sont :

< : gauche

> : droite

[: haut

V : bas

Espace : feu

H : pause

Appuyer rapidement deux fois de suite sur feu fait boire de la potion magique à Astérix, mais surveillez bien le niveau ! Prenez également garde à l'état de fatigue de nos deux héros, et pensez à les nourrir de temps en temps (hum, le sanglier rôti, je ne vous dis que ça...).

LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X.

Vraaaaaaabooom ! fit le tonnerre. Eurêka ! répondit Miss X. C'est par une nuit orageuse de printemps, juste après un coup de tonnerre que me vint l'idée suivante : Lecteurs chéris, voilà plus d'un an que vous me proposez des idées pour améliorer notre mensuel préféré et c'est très bien. A partir de ce numéro, je vous propose de me donner votre avis sur les critiques de jeu que nous publions. Par exemple, ce mois-ci, Renegade III a été testé par Lipfy. Imaginez que vous n'êtes pas du tout, mais alors pas du tout, d'accord avec ce qu'il a écrit sur ce jeu. Eh bien, je vous donne la possibilité de le faire savoir à tous les autres lecteurs. Envoyez-moi une lettre en me précisant pourquoi vous n'êtes pas du même avis que l'article en cause et je la publierai. Tous à vos plumes et soignez votre style pour être digne de cette rubrique...

O sublimissime Miss X, J'ai pour toi, mon idole, deux suggestions pour pimenter Amstrad Cent Pour Cent. Donc, mon message sera clair et bref (comme disait Pépin), je n'irai pas par quatre chemins et ne prendrai pas une multitude de détours. En bref, ne défonçons pas les portes ouvertes ! Ah, dites-vous, voici enfin les idées du fada, uniques en leur genre puisque plus idio-

tes les unes que les autres et vous avez rai-son !

Idee faramineuse : Airwolf, Formula one... c'est zoli comme jaquettes ! Mais, ne pourriez-vous point, Ladies and Gentlemen, illustrer des jaquettes un peu plus "new look", je pense à Robocop, Dragon Ninja, R-Type, etc.

Idee torticoleuse (?) : Puisque c'est l'année des concours (?) et que vous ne voulez pas mettre vos photos dans le magazine parce que, je l'imagine, vous êtes monstrueux, -sauf Miss X, dont je suis le fan(é). Alors, mettez donc sur pied un concours de dessin, où l'on croquerait les horreurs que vous êtes ! Et que ça saute ! Mon fusil à Rivoire-et-Carré sous le bras, je te salue bien bas douce et svelte Miss X. Best wishes.

Fabien l'urbain des bois

Très cher Fabien,

Je suis sûre que tu es bien moins stupide que ta lettre me le laisserait supposer. Les jaquettes de jeux que nous vous offrons gratuitement ne concernent que les jeux qui se trouvent sur 3615 code Amcharge et 3615 code Amstrad. Qui plus est, nous illustrons les jeux qui sont placés en tête du hit parade de ces deux serveurs, afin de satisfaire le plus grand nombre. Il est alors facile de comprendre (même pour toi) que des jeux comme Robocop ou Dragon Ninja ne peuvent pas encore être illustrés. Quant à ton idée qui mal au cou, elle est d'autant plus intéressante qu'elle est déjà réalisée. Regarde le Cent Pour Cent du mois dernier et tu t'apercevras qu'Olivier Latissière a fait des caricatures de la redac. Ce qui lui a valu un abonnement gratuit ! Salut Fabien.

Miss X

Chère Miss X,

Plus la peine de vous dire que vous êtes les plus drôles, que vos articles et vos rubriques sont géniaux, bref que vous êtes les meilleurs. J'enchaîne mes gentillesse avec des reproches:

Ohé, les lecteurs ! Comment laissez-vous entrer, dans le Top Musique, des œuvres qui (à part Barbarian) ne valent rien ? Je ne connais qu'un seul remède à votre incurie, la fabuleuse musique de Zynaps (Hewson), disponible sur Amcharge.

Matt Murdock, un reproche, tu as sous-noté Pac-Land, jeu d'arcade qui fait

fureur en Italie. Finalement, un petit conseil qui s'adresse aux rédacteurs : pourquoi ne diriez-vous pas dans les articles que vous faites, si le jeu que vous testez mérite d'entrer dans le Top Mag et la place qu'il devrait obtenir.

Bénito

Ciao Bénito,

D'abord, ce n'est pas Matt qui a testé Pac-Land, mais Septh. Ensuite, je ne trouve pas qu'avec 72 % il ait été mal noté. Pour les musiques de jeux, chacun ses goûts. Au fait, écoutez la musique de The Real Ghostbusters, ça devrait vous rappeler quelque chose. Enfin, comment veux-tu que nous disions que tel ou tel jeu mérite d'entrer dans le Top, dans la mesure où le principe même du Top est d'être déterminé par vous, lecteurs, sans aucune intervention de notre part ? A part ça, d'après ton écriture, Bénito, tu m'as l'air d'être un garçon un peu fouillis. Bye, bye.

Miss X

P.S : Hé les filles ! C'est bien gentil d'être d'accord avec l'idée de Marc (cf. Cent Pour Cent N° 15), mais il faudrait peut-être m'envoyer vos photos pour que je puisse les publier, pas vrai Sandrine ?...



Salut tout le monde.
Juste histoire de ne pas
échapper à la règle qu'a
instaurée mon petit
copain Septh depuis
quelque temps, je m'a
amusé à égarer le listing
que je vous avais annoncé
le mois dernier (vous
savez, le CLS hyper-rapide
que nous avons concocté,
Poum et moi...). Le voici
donc aujourd'hui.

En fait, ce CLS regorge d'astuces toutes plus intéressantes les unes que les autres. Par exemple, la partie en Basic s'automodifie pour jouer de la musique, ce qui ne semble absolument pas évident à la première lecture. Ensuite, la routine en langage machine utilise de manière assez bizarre la pile et, surtout, elle résiste au Reset (Ctrl-Shift-Esc ou Call 0). Enfin, pas complètement : elle est toujours en mémoire, mais il faut la réactiver par le Call donné dans le programme Basic. Mais stop, j'en ai déjà trop dit. Je vous laisse donc le soin de décortiquer ce programme dans tous les sens, faites-en ce que vous voulez, ça mange pas de pain.

Cher Amstrad Cent Pour Cent et cher Frank. Je fais appel à vous car je ne suis pas un as de la programmation, mais je voudrais quand même créer un jeu d'aventures sur mon CPC 6128.

Voilà : je fais un dessin avec un utilitaire spécialement prévu pour, et le sauvegarde sur une disquette vierge, histoire de pouvoir le réutiliser dans le programme de gestion du jeu en Basic. Seulement voilà, je suis allé dans un magasin spécialisé et j'ai posé ma question à un revendeur qui m'a répondu : "Il faut faire un LOAD 'nom du dessin', adresse." Ma question est : comment fais-je pour connaître l'adresse du dessin ?

Cedric

Si j'ai bien tout compris (parce que j'ai tout lu Freud. De la main gauche, donc), tu veux connaître l'adresse de

```

100 '*****
110 '*
120 '* Septh & Poum vous propose *
130 '*
140 '* le CLC le plus rapide *
150 '*
160 '* sur C-P-C *
170 '*
180 '*****
190 '
200 MODE 2:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:INK
210 2,2:INK 3,6
220 SAVE"CLS.CLS":POKE (MOI),PEEK(LE)
230 PRINT"PATIENTEZ... LECTURE DES DATAS
240 "
250 C=PEEK(ET-PIQUE-ET-COLEGRAMME)
260 WHILE B<>14:B=INT(&F+RND*6):WEND
270 A#="ED7330BF06003100003C013C023C012D
280 "
290 B#="022D02280228021E0324012D04FA9BC5
300 "
310 C#="CFC49ECFDD9ECFC99E10DEED7B30BFC9
320 "
330 D#=A#+B#+C#:FOR I=1 TO LEN(D#) STEP
340 2
350 POKE &BF00+I/2,VAL("&"+MID$(D#,I,2))
360 NEXT:VAN=(LEN(D#)+4)*24:I=&BF09:WHIL
370 E I<>&BF29
380 POKE I,VAL("&"+RIGHT$(C#,2))+B+C-9:I
390 =I+1:WEND
400 FOR I=VAN TO ZE STEP -1:IF PEEK(I)=&
410 98 THEN P=I
420 IF PEEK(I)*10+PEEK(I+1)=2102 THEN Q=
430 I
440 IF PEEK(I)=&B9 THEN K=I ELSE NEXT I
450 TOTO=PEEK(P)+PEEK(Q)+PEEK(K)
460 IF TOTO<>544 THEN PRINT "VERIFIEZ L
470 ES LIGNES (450-480)":STOP
480 PRINT"CLS HYPER-RAPIDE IMPLANTE."
490 PRINT"APPUYEZ SUR ESPACE POUR UNE DE
500 MO"
510 IF INKEY(47)<>0 THEN 390 ELSE FOR J=
520 1 TO 4
530 FOR I=0 TO 15:CALL &BF00,2^I:CALL &B
540 D19
550 NEXT I,J:POKE K,&9A:POKE ((K*2+8)/2)
560 ,PEEK(K+4)
570 PRINT"PRESSEZ SUR RETURN POUR UNE AU
580 TRE DEMO..."
590 POKE P,&B1:CALL &BB00:IF INKEY(18)<>
600 0 THEN 430
610 MODE 1:CALL &BF00,&CC3C:POKE Q,PEEK(
620 Q)-3
630 OUT 1,1,15,1,15,-1,6:FOR I=19 TO 55
640 STEP 4
650 A=VAL("&"+MID$(D#,I,2)):B=VAL("&"+MI
660 D$(D#,I+2,2))
670 SYMBOL 1,(J-1)*A,B*J*4,0,C,0,0:NEXT
680 I
690 POKE P,&B1:FOR PP=1 TO 2000:NEXT:END

```


PAS 100 FRANCK ?

la mémoire écran du CPC. Alors prends un crayon et note bien ce que je vais dire, car je ne le répéterai pas. La mémoire écran se situe en &C000 hexadécimal, soit 49 152 décimal. Donc, pour charger ton dessin, tu tapes LOAD "nom du dessin", &C000 ou LOAD "nom du dessin", 49 152 et il apparaît à l'écran.

Cela dit, je te conseille d'aller voir du côté de la rubrique de notre ami Poum "Aventure avant tout" : non seulement il y donne des trucs de programmation des jeux d'aventures, mais il a même prévu tout un chapitre sur le graphisme (fenêtres, dessins compactés, etc.).

Salut à l'équipe d'Amstrad Cent Pour Cent. J'ai un énorme problème et je pense que Frank, Sined ou n'importe quel bidouilleur de la rédaction pourrait m'aider à le résoudre. Je voudrais savoir comment "merger" deux fichiers binaires en un seul, par exemple, deux écrans compactés, le premier faisant 8 Ko et le second 3 Ko. En assemblant ces deux fichiers, je dois me retrouver avec un seul de 11 Ko. D'autre part, je voudrais que le premier dessin apparaisse à l'écran, et soit, après appui sur une touche, remplacé par le second. Merci d'avance.

Alex Beaujean, Echirolles

Bon, on va essayer de t'aider, mais ça ne va pas être facile, vu que je ne sais absolument pas comment tes écrans sont compactés, et surtout comment agit le décompacteur.

Pour merger les deux fichiers binaires, c'est assez simple : il te suffit de connaître la longueur exacte en octets de chacun des deux. Ensuite, tape le programme Basic suivant :

```
10 L1=10245:REM Longueur du premier fichier
```

```
20 L2=2756 :REM Longueur du deuxième
```

```
30 MEMORY &3FFF
```

```
40 LOAD "DESSIN1",&4000
```

```
50 LOAD "DESSIN2",&4000+L1
```

```
60 SAVE "DESSINS",B,&4000,L1+L2
```

Ensuite, le décompactage. Si ton décompacteur permet des paramètres lors de son appel (un truc du genre : Call décompacteur, adresse du dessin compacté, adresse de l'écran), il te suffit des quelques lignes de Basic suivantes :

```
10 MODE 0
```

```
15 L1=10245:REM Longueur du premier dessin
```

```
20 MEMORY &3FFF
```

```
30 LOAD "DESSINS",&4000
```

```
40 REM Affiche le premier dessin
```

```
50 CALL decomp,&4000,&C000
```

```
60 REM Attend un touche
```

```
70 CALL &BB18
```

```
80 REM Affiche le second dessin
```

```
90 CALL decomp,&4000+L1,&C000
```

Dans cet exemple, "L1" contient la longueur en octets de ton premier dessin compacté, "decomp" contient l'adresse d'exécution du décompacteur, "&4000" est l'adresse où se trouve le premier dessin compacté, et "&C000" est l'adresse de départ de l'écran, où apparaîtront les dessins décompactés. Maintenant, c'est à toi de le modifier pour l'adapter au mode de fonctionnement de ton décompacteur.

Salut, hugh, hello à Amstrad Cent Pour Cent. C'est la première fois que je vous écris, aussi vais-je me soulager d'un problème qui ne cesse de me tourmenter depuis fort longtemps : j'aurais aimé que vous me renseigniez sur la façon, en assembleur, de soustraire deux registres 16 bits (au hasard, HL et DE) SANS AFFECTER LE FLAG DE LA CARRY. Je me suis laissé dire qu'une adres-

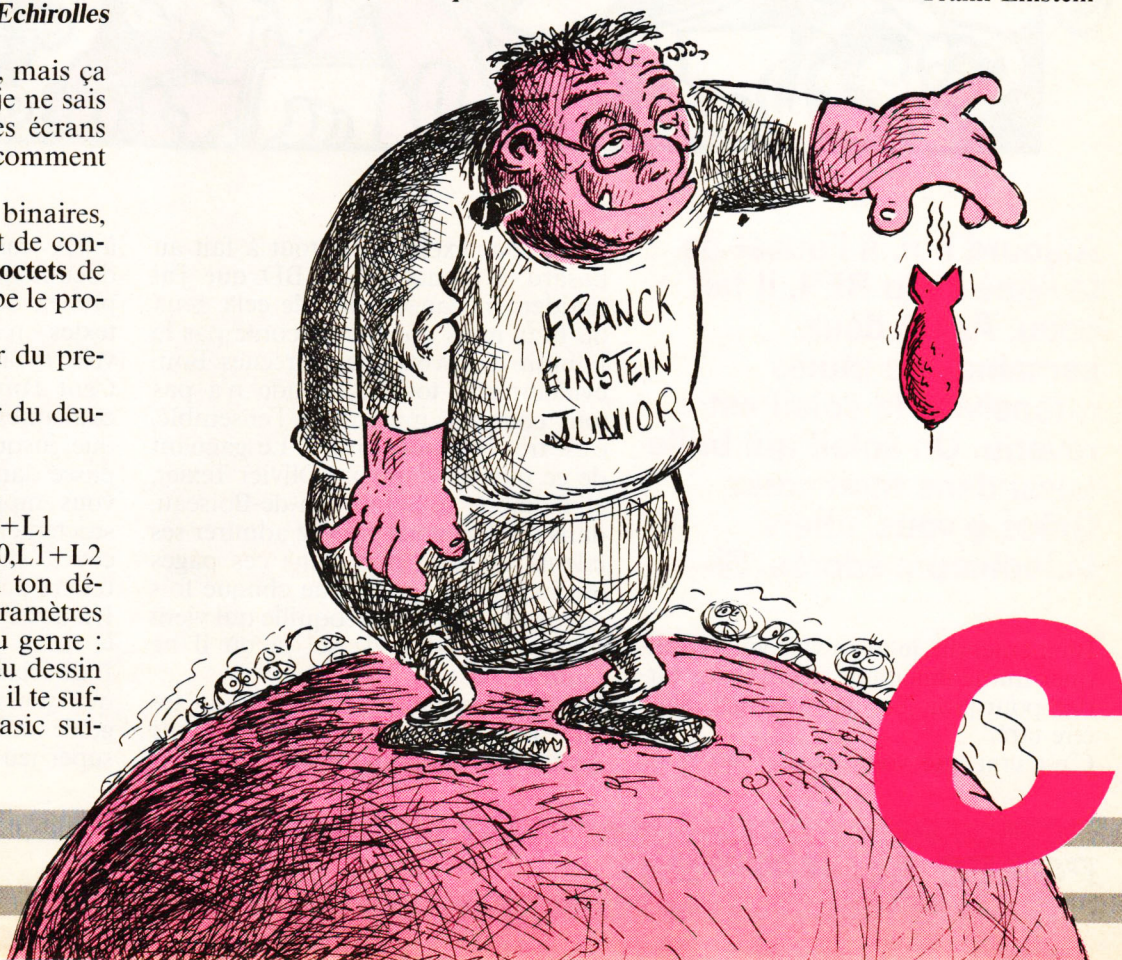
se (&BDAF) était spécialement prévue pour ça, mais j'ai pu vérifier qu'elle était bidon. J'espère que ce qui est pour moi un problème n'en sera pas un pour vous qui êtes si forts, si beaux, si intelligents, si incollables, si... (comme ça, je suis sûr d'avoir une réponse).

**Un modeste PAWN
de la society BINAIRE**

Continue les compliments et les flatte-ries, j'adore ça... Surtout quand c'est vrai. Et là, j'avoue que je suis surpris par un tel don de divination : comment, sans même me connaître, as-tu pu apprécier ainsi toutes mes qualités ? Pour ton problème, y'a pas plus simple : il est impossible de ne pas modifier le flag CARRY lors d'une soustraction 16 bits. Par contre, il existe un moyen très simple de contourner ce problème : il suffit de sauvegarder le registre AF sur la pile (PUSH AF) avant l'opération, pour le récupérer après (POP AF). Une précision quant à l'adresse &BDAF que tu mentionnes : elle n'est pas du tout bidon, mais n'est valable que sur un 464...

Bon, les enfants, je vous embrasse tous très fort, et sans vergogne vous dis : "A la prochaine."

Frank Einstein





Aujourd'hui, à l'ouest de la ligne B du RER, il fait beau. Après deux semaines de pluies intensives, le soleil est revenu. Un soleil qui brille aussi dans mon cœur. Grâce à vous, chers bidouilleurs adorés. Si.

Bien entendu, je m'en vais vous expliquer immédiatement et sans plus tarder pourquoi je suis aussi gai, sans être taré.
C'est vrai que vous assurez un max.

Tenez, par exemple, et tout à fait au hasard, le concours de BD que j'ai timidement lancé, voici de cela deux ou trois mois : je vous raconte pas le nombre d'œuvres que j'ai reçues. Bon, évidemment, tout le monde n'a pas tout compris, mais dans l'ensemble, c'est très bien, continuez. Le gagnant de ce mois-ci s'appelle Olivier Texier, et il habite à Saint-Jean-de-Boiseau, dans le 44, et vous pouvez admirer ses talents quelque part dans ces pages (enfin j'espère, parce que chaque fois que je dis ça, y'a une coquille qui vient mettre son grain de sel là où il ne faudrait pas).
J'en profite donc pour rappeler que les BD doivent faire au maximum une demi-page, ce qui correspond en gros

à six cases (n'oubliez pas que les documents sont légèrement réduits, prenez donc garde à la lisibilité des textes - n'écrivez pas trop petit) et doivent avoir un rapport avec *Amstrad Cent Pour Cent* et/ou les pokes. La couleur est également à proscrire puisque, jusqu'à nouvel ordre, la rubrique passe dans le cahier bichro. Enfin, je vous rappelle également qu'il n'y a strictement rien à gagner dans ce concours, sinon la gloire de voir votre œuvre parue dans *Cent Pour Cent*.
Un autre mini-concours que j'ai lancé le mois dernier concerne, celui-là, *Barbarian II*. A l'heure où j'écris ces quelques lignes, deux bidouilleurs de génie ont trouvé des pokes pour ce super jeu de Palace Software. Il s'agit

RAPPORT

de United Crackers Ltd, qui a découvert les vies infinies, et gagne de fait les trois softs promis (passe-moi donc un coup de fil) et de Jeremy Routier, qui a mis 255 vies, ce qui n'est pas mal non plus, mais hélas pour lui, arrive trop tard. M'enfin, comme ça a l'air de vous plaire, le concours continue : le premier qui m'envoie une bidouille pour avoir de l'énergie infinie, lors des combats, empochera lui aussi trois softs de son choix (dans la limite des stocks disponibles, comme ils disent à la télé).

Enfin, dernière raison de ma joie inhabituelle, des nouvelles de Robby, qui, apparemment, se débrouille très bien sous les drapeaux, en tout cas suffisamment bien pour se retrouver

peinard au chaud derrière un bureau, là où personne ne vient l'embêter. Sacré Robby, va.

LE COIN DU DISCOBOLE

Pour une fois, on ne va pas faire dans le détail, en ce sens où la rubrique est assez complète ce mois-ci. Que voulez-vous, y faut ce qu'y faut, et on n'a rien sans rien, si vous saviez ma pauvre dame. En d'autres termes, voici sans plus tarder, et sans transition (j'adore écrire "sans transition", ça permet de ne pas trop se casser la tête pour en trouver une, de transition), quelques recherches à effectuer sous l'éditeur de Discology ou de tout autre utilitaire du même acabit, recherches qui vous permettront d'avancer plus

loin, plus haut, plus fort dans vos jeux préférés. Accrochez-vous au bastingage, c'est parti.

Les United Crackers Ltd, dont à propos desquels il est question quelque part plus haut dans cette même rubrique, ne se sont pas contentés de triturer Barbarian II dans tous les sens, ils ont aussi découvert (en argent) des bidouilles pour quelques autres jeux. Notez que toutes ces bidouilles ne fonctionnent que sur les disquettes originales.

BARBARIAN II

Hop, on se précipite en piste 24, secteur 42, adresse 00AF, et on remplace le 3D qui trône là par un 00 salvateur. Résultat des courses, on a des vies infinies, bien pratiques il est vrai.



REX

Par les Game's Over Brother (les Game Sauveurs Brothers, comme ils aiment à se surnommer eux-mêmes), une bidouille pour ce jeu sympathique (la honte sur lui, mais sympathique). Il faut éditer le fichier principal qui a pour nom REXCODE1.BIN, dans lequel vous recherchez la chaîne 22-A3-49-3E-03-32 pour y remplacer le 03 par un nombre compris en 00 et FF, ce qui vous donnera autant de vies. Dans le même fichier, recherchez la chaîne 89-BE-3E-03-32 où, là encore, vous remplacerez le 03 par un nombre compris entre 00 et FF, ce qui vous donnera autant d'éclairs.

WEC LE MANS

Si ça vous chante d'avoir du temps infini, il vous suffit de remplacer la chaîne B6-20-05-3E-FA par B6-18-05-3E-FA, ou bien, si vous possédez la Multiface II ou le Hacker, de poker à l'adresse &64A la valeur &18. N'oubliez tout de même pas de remercier Crom, ainsi que ses fidèles complices Asdic, Kobold et Cyclope.

THE MONSTERS

Là, je vous préviens, c'est un truc pas testé du tout que je vous livre, vu que The Monsters est un soft que je ne connais ni d'Adam ni d'Eve. M'enfin c'est pas grave, il suffit de rechercher 7E-B7-20-19 et de remplacer la suite 20-19 par 18-25 pour avoir des vies infinies. Au passage, si quelqu'un connaît ce jeu, je serais curieux de voir à quoi il ressemble (en d'autres termes, envoyez-m'en une copie de sauvegarde, histoire que je jette un œil dessus). Zut, j'allais oublier, cette bidouille provient de Frédéric K. de Marseille, ceci expliquant peut-être cela.

BARBARIAN II (BIS)

Après tout, les deux bidouilles étant différentes, voici celle de Jeremy Routhier, qui, je le rappelle, donne 255 vies : on se rend en piste 24 (tiens ?), secteur 42 (encore ?), adresse 0104 (ah, ça change) et l'on remplace le 05 qui y est par FF. Merci Jeremy.

LMDSPDVIDLJQSTDS (PREMIERE PARTIE)

Je vous l'ai annoncée le mois dernier, voici une petite série d'aide, voire d'initiation à la bidouille, pour tous les ceusses qui voudraient bien mettre des vies infinies dans les jeux, mais qui ne savent pas comment s'y prendre, je veux parler de "La méthode de Septh pour trouver des vies infinies dans les jeux qui sont trop difficiles sinon".

Bien entendu, je ne prétends pas donner une méthode universelle, qui marche à tous les coups ; n'oublions pas

te plusieurs moyens de poker une valeur sur huit bits (un octet) à une adresse, moyens que voici :

Instruction	Code Hexa	Le même, en BASIC°
LD HL, adresse	21-adresse	HL=adresse
LD A, valeur	3E-valeur	A=valeur
LD (HL), A	77	POKE HL, A
LD HL, adresse	21-adresse	HL=adresse
LD (HL), valeur	36-valeur	POKE HL, valeur
LD A, valeur	3E-valeur	A=valeur
LD (adresse), A	32-adresse	POKE adresse, A

qu'il existe des jeux codés, qu'un loader particulier se charge de décoder. N'oublions pas non plus que tout dépend du savoir-faire du programmeur, ainsi que de son habileté à dissimuler aux regards indiscrets, les parties importantes de son œuvre. M'enfin, sans vouloir trop m'avancer, cette méthode devrait permettre de trouver des vies infinies dans quasiment 70 % des jeux qui sortent à l'heure actuelle, ce n'est quand même pas si mal. La seule condition requise étant de posséder un éditeur de secteur ayant une fonction de recherche de chaînes hexadécimales et un désassembleur intégré (j'ai en effet volontairement écarté les interfaces genre The Hacker ou la Multiface II, idéales pour ce genre de besogne, mais que tout le monde ne possède pas).

J'ai choisi comme support pour mes démonstrations le jeu Incredible Shrinking Sphere de Electric Dreams, d'une part parce que, malgré ce que pensent certains, il est pas mal du tout, et, d'autre part, parce que, pour l'instant, personne ne m'a envoyé de bidouille le concernant.

C'EST PARTI

La première chose à faire est de s'armer d'un peu de courage et de beaucoup de patience. En effet, il va nous falloir rechercher des suites de codes hexadécimaux correspondant à des instructions en langage machine bien particulières. Je vous rassure tout de suite, vous n'aurez pas besoin de connaître le LM..., pour appliquer ma méthode ; disons simplement que ça peut vous aider.

Dans ISS, on commence avec trois vies. Il y a donc quelque part, dans le programme, une instruction machine qui met la valeur 3 à une adresse mémoire bien précise. Il nous faut justement découvrir quelle est cette adresse.

En assembleur, Sined vous le dirait s'il était là un peu plus souvent, il exis-

(Heureusement, il est impossible d'écrire LD (adresse), valeur, sinon je vous raconte pas la galère...) : pour les ceusses qui causent pas l'assembleur...

La première colonne contient les instructions assembleur, la deuxième les codes hexa correspondant à ces instructions. Ce ne sont là que trois techniques possibles, celles qui sont les plus couramment utilisées ; il en existe, hélas pour nous, quelques autres. Il n'y a là qu'une inconnue, l'adresse. La valeur, nous la connaissons, c'est 3 (le nombre de vies, quoi).

RECHERCHE

Il convient maintenant de rechercher sur toute la disquette (c'est l'opération la plus longue) et une à une, toutes les fois où l'instruction LD A,3 (soit en hexa 3E-03) apparaît. Tout en sachant que 3E-03 ne correspond pas forcément au nombre de vies, mais peut également être à l'intérieur d'une zone de données dans le programme (sprites, tableaux, etc.). Nous verrons par la suite comment déterminer, s'il s'agit ou non de ce qui nous intéresse ici. Or donc, Disco trouve 6 fois la chaîne 3E-03 sur la disquette originale de ISS (tout en nous signalant au passage que les pistes 19 à 41 ne sont pas formatées !). On aura pris soin de noter chacune des adresses ainsi trouvées, soit :

Piste	Secteur	Adresse
8	44	0104
9	44	012A
9	47	0046
12	41	005A
16	45	0102
17	41	00CE

Je vous expliquerai le mois prochain et dans le détail pourquoi. Mais autant vous le dire tout de suite, là, on l'a gentiment dans le baba : aucune de ces adresses n'est la bonne. Que faire

donc ? D'abord, on recherche la dernière des trois possibilités évoquées plus haut, soit l'instruction LD (HL),3 ce qui donne en hexa 36-03, et l'on s'aperçoit que, là encore, ça ne marche pas. Alors on se dit que tonton Septh déconne complètement, et on ferme son *Amstrad Cent Pour Cent* en le maudissant jusqu'à la dix-huitième génération. Ça, c'est la réaction bête et méchante.

Une réaction plus intelligente consisterait à penser que, si nulle part dans le programme on ne trouve trois vies, c'est peut-être simplement parce que, en fait, le programmeur n'en a mis que deux ! Eh oui, numérotées de 0 à 2, cela ferait bien le bon compte... Du coup, c'est reparti pour la recherche, mais avec 3E-02 en lieu et place de 3E-03. Discology trouve alors les occurrences suivantes :

Piste	Secteur	Adresse
4	46	012E
9	43	01E1
9	44	00C7

Là encore, je vous expliquerai pourquoi le mois prochain, mais cette fois-ci, on brûle : c'est bien en piste 9, secteur 44, adresse 00C7 que le programme décide du nombre de vies allouées au joueur (attention : cette particularité, 2 vies au lieu de 3, n'est pas généralisable - sinon, ça ne serait pas une particularité. Il vaut mieux toujours commencer par rechercher 3 vies, et si ça ne marche pas, passer alors à 2). La preuve, si l'on remplace le 02 par un FF, on a dès lors 255 vies, ce qui n'est pas si mal pour un début, et vous aidera peut-être à patienter un long mois pour avoir les vies infinies...

A suivre...

COMMENT ÇA MARCHE

Autre série d'initiation, dans cette rubrique Pokes au rapport, un (petit) mode d'emploi des bidouilles du "Coin du discobole". Oui, bon, ça va, je sais, la plupart d'entre vous n'ont pas besoin d'aide sur ce sujet. Mais malheureusement, ce n'est pas le cas de tout le monde, comme le prouvent à l'évidence les dizaines de lettres et de coups de fil que je reçois. De toute façon, si ça ne vous intéresse pas, vous n'êtes pas obligé de rester, y'a encore à lire plus loin...

On commence donc par le plus simple : comment mettre en œuvre une bidouille du type "allez en piste tant, secteur tant, adresse tant et remplacez tel octet par tel autre". Là, je sens que je vais me faire des ennemis, mais après tout, tant pis : tout le monde ne le sait peut-être pas, mais le "Coin du discobole", c'est comme les places as-

sises dans le métro, c'est-à-dire réservé en priorité aux utilisateurs de disquettes (les K7, circulez, y'a rien à voir) et aux possesseurs de Discology, ou de tout autre éditeur de secteur possédant une fonction de recherche.

Dans le cas qui nous intéresse, il faut charger Discology, puis choisir "Editeur" dans la page de présentation. Une fois l'éditeur chargé, on enlève la disquette Disco du lecteur pour y mettre celle du jeu à bidouiller. Puis on va dans le menu "Mode" où l'on choisit la fonction "Edition piste". A ce moment-là, Discology demande le numéro de la piste à éditer ; répondre par le numéro donné dans le journal. Disco demande ensuite le numéro de secteur, que vous indiquez sans tarder. Il ne vous reste plus qu'à appuyer sur la touche C pour activer l'option "Courant" ; un curseur apparaît alors dans le champ hexadécimal de la zone d'édition. Déplacez-le en utili-

tout, la bidouille est faite et prête à l'emploi. Servez frais, mais sachez apprécier et consommer avec modération (ou tout seul, si vraiment vous êtes égoïste).

A suivre aussi...

LE CHOIX DES POKES, LE POIDS DES OCTETS

Les amoureux des cassettes ayant gueulé qu'on leur virait trop souvent leur rubrique, voici de quoi les réjouir. La participation inespérée d'Antoine Favreau leur permettra en effet de bidouiller dans la joie et la bonne humeur Subterranean Stryker et Airwolf. Désolé de ne pas en passer plus, mais la place et les mots me manquent. A très bientôt donc, c'est-à-dire au mois prochain (nooon ? Eh si !).

CALL &BCDSEPTH

```
10 ' SUBTERANNEAN STRYKER K7 100 %
20 ' Par Antoine FAVREAU
30 FOR C=0 TO 15:READ A:INK C,A:NEXT C
40 OPENOUT "HIVIC":MEMORY &3E7:CLOSEOUT
50 MODE 0:LOAD "!SCRD"
60 LOAD "!SUBBY":POKE &7CE2,&FF
70 MODE 0:CALL &7254
80 DATA 0,9,18,18,13,23,22
90 DATA 16,24,6,8,21,24,2,15,26
```

```
10 ' AIRWOLF 100 % K7
20 ' Par Antoine FAVREAU
30 OPENOUT "D":MEMORY &3E7:CLOSEOUT
40 FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,A:NEXT
50 LOAD "!WOLF1":GOSUB 100
60 MODE 0:PAPER 9
70 LOCATE 1,23:PRINT SPACES(60):
80 CALL &68A8
90 DATA 14,26,0,23,17,22,15
95 DATA 6,26,4,23,2,15,26,13,0
100 CLS:LOCATE 14,10:INPUT "Agilité:",AGI
105 POKE &68CA,AGI
110 LOCATE 14,13:INPUT "Stabilité:",STA
115 POKE &7ADA,STA
120 RETURN
```

sant les touches fléchées, jusqu'à ce que l'indicateur "Adresse", en bas à droite de l'écran, indique l'adresse donnée dans la bibouille. Sous le curseur, doit se trouver l'octet recherché, remplacez-le par le nouveau, appuyez sur Return pour sortir confirmer, puis sur la touche E (option "Écrire") pour sauvegarder le secteur modifié. C'est



• Vds CPC 664 couleur + joystick + D7 originales (jeux + utilitaires) + revues + livres. Prix : 2 000 F, à débattre. Pascal Reitz, 16, rue Jean-Racine, 78180 Montigny-le Bretonneux. Tél. : (1) 30 64 14 05 (après 18h).

• Inventeur d'un logiciel pour faire parler CPC 6128 (sans synthétiseur vocal) cherche acheteur. Prix : 80 F TTC. Club L.I.C., 26, rue Lacordaire, 59150 Wattrelos (Nord). Tél. : 20 80 58 73 (demander David).

• Vds D7 originales (avec notices) : Konami Coin-up Hits (120 F - Qwerty) + They Sold a Million 3 (110 F - Qwerty) + Yie Ar Kung Fu 2 (150 F - Azerty). Sébastien Maurin, 58 bis, rue Y-Tourguenief, 78380 Bougival. Tél. : (1) 39 18 17 07.

• Créer club, avec déjà 30 adhérents, avec journal, services, et bientôt local. Recherchons adhérents et fanzines (envoyez doc. + quelques ex.). Merci. Réponse assurée. Stéphane Levy, 14, allée des Damades, 92000 Nanterre.

• Vds Amstrad CPC 464 monochrome + jeux originaux dont : Last Ninja 2, Ikari Warriors, Raid, Crazy Cars... + livres de programmes + joystick. Garantie jusqu'en juin 89. Le tout 1 450 F. Thierry Uziel, 2, rue Erik-Satie, 94110 Arcueil. Tél. : (1) 45 47 88 50.

• Urgent ! cherche Bobo et l'Arche du Cpt Blood à prix intéressants, et en D7. Laurent Gaumer, 77, rue Léon-Blum, 53000 Laval. Tél. : 43 68 17 93 (vers 17h30).

• Vds Amstrad CPC 464 + lecteur DD1 + joystick + moniteur couleur + 300 jeux K7 originaux + 50 jeux orig. D7 + boîte de rangement + revues + 1 abonnement gratuit. Valeur 10 500 F, vendu 8 000 F. Arnaud Le Jaffotec, 39, Nouveaux-Horizons, 78990 Elancourt. Tél. : (1) 30 51 29 00.

• Achète comptant pour club : PC 1512 ou 1640, disque dur, imprimante, scanner à main, logiciel serveur Minitel, log. PC pour radio amateur, CPC 6128 coul., log. éducatifs pour 6128. Gilles Aubry, 7, rue St-Emilion, 02400 Mont-Saint-Père. Tél. : 23 70 21 93.

• Cherche clavier 6128 bon état avec manuel d'utilisation et D7 de démonstration. Très bas prix, max. 200 F (cause chômage). Thierry Nieruchalski, 1107, rte de Bruay, 62150 Houdain. Tél. : 21 52 46 78 (après 18h30).

• Vds D7 originales : la Panthère rose + les 6 meilleures simulations de vol du monde (Air Traffic Control, ACE, Spitfire 40, Strikeforce Harrier, Tomahawk, Advanced Tactical Fighter). Stéphane Ballario, bt D l'Espiguette, rue de Verdun, 13140 Miramas. Tél. : 90 50 02 76, ou 90 58 14 78.

• Stop ! Love Gang vient de se créer pour échange de news. Possède 500 jeux originaux dont 200 news (After Burner, Crazy Cars 2, le Manoir de Morteville...). Tél. : (1) 36 65 36 75.

• Vds CPC 6128 couleur + 100 jeux D7 originaux. 3 000 F (6128 seul : 2 500 F). Olivier Segonds, 39, av. Baudoin, 95170 Devill-la-Barre. Tél. : 39 83 34 55.

• Vds D7 de jeux pour CPC 6128 (Hercule, Wonderboy, Super Ski...). Prix à débattre. Gérald Guiraud, 7, impasse F-Couperin, 11000 Carcassonne. Tél. : 68 71 21 77.

• Urgent, sur CPC 6128, recherche Multiface 2 + ou Multiface 2 contre disk originaux (Au Revoir Monty, Space Racer, Ocean All Stars Hits 2, 1943). Olivier Faure, Cussac-le-Vieux, 33460 Cussac-Fort-Médoc. Tél. : 56 58 91 12.

• Vds Amstrad CPC 464 monit. coul. + joystick + jeux originaux. 1 500 F. David Lebrun, 118, rue Philartète-Chasles, 28300 Mainvilliers. Tél. : 37 36 66 47.

• Echange D7 originale Guerilla War + notice contre D7 orig. + notice de R-Type, ou After Burner, ou 1943, ou Savage, ou Last Ninja 2, ou Barbarian 2. Cherche aussi correspondant sur 6128 région Bouches-du-Rhône. Possède nbreux news et oldies (album Epyx, Arcade Action, Magic Byter...). Didier Malanot, 23, av. de Cambrai, 13560 Senas. Tél. : 90 57 20 64 (après 19h).

• Vds CPC 464 + joystick + une dizaine de magazines + 30 K7 originales. Valeur : 2 500 F. Vendu 1 900 F, ou échange contre autre ordinateur (Amstrad ou autre). Christophe Letellier, 6, impasse Morel, 76200 Dieppe. Tél. : 35 06 01 37.

• Amstradiste possédant nbx jeux originaux D7 et K7 (Target Renegade, Beyond the Ice Palace, Barbarian, Robocop, Cpt Blood, Gryzor...), recherche CPCistes région Lyon pour échanges. Demander Frédéric après 20h, au 78 22 75 52. Cimer d'avance.

• Echange originaux Gryzor et Combat School contre Fire And Forget en D7 (le cherche à tout prix - NDR : 10 bâtons, ça te va ?). Olivier Steing, 7, allée des Uselles, 91560 Crosne. Tél. : 69 48 22 15.

• Vds Amstrad CPC 6128 mono. + 2 joysticks + revues + 150 jeux originaux + copieurs + manuel + lecteur de K7. 3 200 F. Michaël Barbier, 23, av. des Cigales, 06110 Le Cannet-Rocheville. Tél. : 93 69 25 78.

• Vds CPC 464 couleur + 2 DDI-1 + souris + crayon optique + 40 D7 jeux originaux (Robocop, Manoir de Morteville, After Burner, Wec Le Mans, Rex, Batman...). Maxence Marquis, 5, rue Gambetta, 88110 Raon-L'Étape. Tél. : 29 41 44 34, ou 83 71 42 58.

• Urgent, recherche California Games pour CPC 6128 D7, 160 F ou peut-être plus. Réponse assurée. Nicolas Merle, 15, quartier Molinard, 07250 Le Pouzin. Tél. : 75 85 95 23.

• Vds CPC 464 mono. + imprimante MPM 2000 + traitement de texte + 10 jeux originaux + housse + manuel d'informatique + joysticks Konix + Joy. avec doubleur + K7 d'azimutage + revues Amstrad Cent Pour Cent. Le tout pour 3 500 F. William Gontrand, chemin de Savoy, 28130 Maintenon. Tél. : 37 27 60 88 (après 16h).

• Cherche contacts sur 6128, au plus vite. Stéphane Panier, rue de Coisy, 80260 Bertangles.

• Vds pour CPC 464 K7 originaux suivants : album Epyx, kit téléchargement, Arcade Action, Gunship, 1943. Le tout 400 F, ou 70 F pièce (sauf Gunship : 110 F). Possibilité d'échanges. Christophe Rigaud, Le Grand-Machau, 45260 Loiriss. Tél. : 38 94 84 87 (entre 17h30 et 21h).

• Vds 6128 couleur + meuble + 2 joysticks + 6 livres + revues + boîte de rangement + 100 D7 originaux. Valeur : 14 500 F, cédé 6 500 F (ou 7 500 F avec DMP 2000). Sylvie Michel, rés. Loretto Bata RT Vittulo, 20000 Ajaccio. Tél. : 95 20 55 48.

• Recherche lecteur D7 DDI-1 avec interface, à 500 F, avec, si poss., D7 vierges et originaux (jeux, utilit...). Laurent Fuselier, 14, rue Jacques-Cellier, 51100 Reims. Tél. : 26 87 20 58.

• Cherche personnes pour échanges 6128 jeux originaux (ou plans de jeux...). Poss. nbx news, dont Last Ninja 2, Prohibition, Super Hang-on... Manuel Candelier, 53, rue Carnot, 59820 Gravelines. Tél. : 28 23 03 29.

• Vds jeux originaux pour CPC 464 : Silent Service, Cauldron 2, Arcade Hits, Enigme à Oxford (éducatif anglais), etc. De 30 à 70 F, ou échange contre news (K7 ou D7). Xavier Raynal, 50, rue du Charbonnier, 69780 Mions. Tél. : 78 21 58 47.

• Vds Amstrad CPC 464 + 2 jeux + manuel d'utilisation. Etat neuf. Prix : 2 400 F, à débattre. Jérôme Maury, les Huillères, 19330 Saint-Germain-les-Vergnes. Tél. : 55 29 38 52.

• Urgent ! Vds jeux originaux pour CPC 6128 : Roadblasters (80F), les 4 Saisons (éducatif, 50F), Turbo Cup (avec la voiture, 130F), ou les échange contre Cpt Blood, Cybernoid 2, Titan ou Batman 2 (orig. avec notice). Nicolas Maury, groupe scolaire. Livinhac-le-Haut, 12300 Decazeville. Tél. : 65 63 36 92 (après 18h).

• Echange jeux et utilitaires originaux pour CPC 6128. Possède news : Operation Wolf, Rambo 3, Galactic Conqueror, Thunder Blade. Cherche aussi synthé. voc., et vds Textomat (traitement de texte - original, notice fr. et boîte). Vincent Tamet, Esturzet, 42440 Les Solles. Tél. : 77 24 70 19 (20h).

• NOUVEAU club informatique. Pour Amstrad, louons K7 et D7 à prix défiant toute concurrence (15 à 35 F). Zone Les Angles, Villeneuve, Avignon. Stock limité. Stéphane Hernandez, 5, impasse des Cades, 30133 Les Angles. Tél. : 90 25 21 69 / 90 25 34 91.

• Vds lecteur D7 NEUF DDI-1 avec interface pour CPC 464. Valeur 1 800 F, cédé 900 F. Urgent. Tél. : 80 46 15 24 (demander M. Paul).

• Exceptionnel, vds Amstrad CPC 464 monochrome + joystick + revues + manuel d'utilisation + environ 100 jeux récents et originaux. Le tout pour 2 500 F seul. David Santos, 25, rue de Lursaluce à Beignac, 33210 Langon. Tél. : 56 76 86 52.

• Vds moniteur monochrome GT 65 peu cher. Poss. échange log. orig. (Operation W., 1943...). Pas sérieux s'abstenir. Vincent Yviquel, 31, rue de la Vallée, 44190 Clisson. Tél. : 40 36 05 25 (après 19h).

• Vds ou éch. originaux pour CPC 6128 : Cpt Blood (80 F), They Sold a Million 2 et 3 (50 F chaque), compil. (Avenger + Convoy Raider + West Bank + Future Knight) pour 40 F, Se Axe pour 664 seul. (70 F). Sébastien Gourves, 13, rue des Bruyères, 29263 Locmaria-Plouzané. Tél. : 98 48 52 51.

• Vds D7 originales pour 6128 Robocop, Game Set et Match 2. Peu servies. 100 F et 120 F (valeur double). Cherche aussi l'Arche du Cpt Blood, pour peu cher. Patrick Guilhem, 181, rue Caponière, 14000 Caen. Tél. : 31 86 60 88.

• Vds CPC 664 couleur + kit téléchargement + joystick + D7 originales jeux et utilitaires (Wordstar, DBase...) : 2 500 F. (donne avec lect. 3 p 1/2 mu sans alim.). Vds aussi 64 K DK : 400 F, et DMP 2000 : 1 000 F. Thierry Raviat, 12, rue du Télégraphe, 75020 Paris. Tél. : (1) 46 36 60 86.

• Cherche K7 originale de Frankie Goes to Hollywood (jeu). Welcome à celui qui me l'enverra (je paie qd même). Faire offre à José Irjud, 8, rue des Corbières, 31700 Blagnac. Tél. : 61 71 94 76.

• Vds CPC 6128 couleur + joystick + nbx jeux originaux (Gryzor, Bombjack 1 et 2, Solomon's Key...) + revues + housses de protection, état impeccable (acheté juin 88). Valeur : + de 8 000 F. Vendu : 2 500 F. Eric Jennet, 8, av. Boileau, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (1) 48 80 73 57.

• Urgent ! Vds CPC 464 mono + jeux originaux : 1 000 F. Samy Retier-Martin, 34, rue du Pont-Naturel, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73 36 65 81.

• Cherche contacts pour échange jeux originaux sur CPC 464. Réponse assurée. Fernand Le Bousse, 6, rue Père-Ricard, 29200 Brest. Tél. : 98 45 36 90.

• Vds CPC 6128 coul., tbe + housses + DBase 2, Tas Words, Tas sign, Pagemaker (tous originaux) + joysticks, jeux et livres. Prix : 4 000 F. Stéphane Royer, 6, rue du Poteau, 75018 Paris. Tél. : (1) 46 06 05 85.

• Cherche synthétiseur vocal Techni-Musique pour Amstrad CPC 464, pas trop cher. David Curtet, 5, square du Clos-de-Villain, 91300 Massy. Tél. : (1) 69 30 51 02.

• A saisir. Vds 6128 couleur état neuf (dans emballage d'origine) avec nbx logiciels originaux et lecteur de K7. Le tout, valeur 5 000 F, cédé 3 000 F. Jean-Philippe Aractingi, 96, bd de la Croisette, 06400 Cannes. Tél. : 93 43 97 54 (après 18h).

• Vds jeux originaux pour CPC 6128, dont Kung Fu Master (30 F), Out Run (30 F), Shackled, Gunsmoke (50 F). Poss. d'échanges. Alexandre Pompot, "les Fourmis", 13150 La Guerche sur l'Aubois. Tél. : 43 80 42 78 (après 17h).

• Vds digitaliseur Ara. Acheté Noël 88, tbe. Prix : 1 000 F. Alexandre Lesaffre, Les Gassouillères-Royas, 38440 Saint-Jean-de-Bournay. Tél. : 74 58 69 88, ou 74 56 88 95.

• Urgent ! Vds Amstrad CPC 464 monochrome + jeux originaux + bouquins (cherche acheteur plutôt sur le Maine-et-Loire). Lionel Aubin, La Tour-du-Pin, 49250 Beaufort-en-Vallée. Tél. : 41 54 74 13 (week-end seul).

• Achète ou éch. log. originaux + notice : AMX Pagemaker, Discologie 5.1, ou autres. Laurent Ripoll, 11, rue Beau-Soleil, 89240 Pourrain.

• Salut ! Cherche un(e) correspondant(e) pour échanges de news originales (seulement). Possède : Dragon Ninja, Savage, Last Ninja 2, Operation Wolf, Game Set et Match 2, Géants de l'Arcade... Surtout, ne pas téléphoner. Ecrire à Sébastien Vildard, 7, rue de l'Orient, 16000 Angoulême.

• Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur mono. + lect. K7 + nbx jeux et utilitaires D7 originales. Prix : 2 500 F (tbe). Tél. : (1) 60 19 11 70.

• Stop affaire ! vds CPC 6128 couleur état neuf (1 an) + 14 jeux D7 orig. + 2 utilitaires + doubleur de joysticks + manette + cordon magnéto + manuel. Valeur : 4 960 F. Vendu : 3 500 F. Benoît Souza, 6, rue des Genêts, 62217 Jilloules-Mofflaines. Tél. : 21 58 96 95.

• Vds jeux et utilitaires originaux très bas prix. Cyril Brisset, Sainte-Marguerite, 05000 Gap. Tél. : 92 51 29 15.

• Vds CPC 6128 couleur + FD1 2e lecteur 3 " + DMP 2000 + logiciels et jeux originaux + revues et livres. Prix : 4 000 F. Raymond Depalle, 21, rue des Bimelles, 92310 Sèvres. Tél. : (1) 46 26 77 03.

• Un tout nouveau journal-club vient de paraître. Il est gratuit : vous ne payez que les frais d'envoi (6 timbres à 3,70 F). Contient des PA, classement, échanges, initiation, pokes, concours, infos... Doc. contre 1 timbre à Laurent Duplan, 220, allée des Coucous, 83500 La Seyne sur mer.

• Vds CPC 464 monochrome (K7) + 24 jeux originaux (Sapiens, Barbarian...) + livres + manette, le tout pour 1 200 F à débattre. Pierre-André Mourier, 61, av. de la République, 92120 Montrouge. Tél. : (1) 47 46 17 98.

• Vds softs originaux Ikari Warrior (100 F), Mission (60 F), ou les 2 pour 150 F. Eric Renucci, 21, Campagne l'Evêque, 13015 Marseille. Tél. : 91 03 12 13.

• Vds Amstrad 6128 mono. + DMP 2000 + 50 D7 vierges + 8 D7 originales + 3 livres + 30 revues + Péritel + joystick. Le tout en tbe pour 4 800 F. Patrick Bedez, 4, place de Gail, 67210 Obernai. Tél. : 88 95 09 45.

• Vds CPC 6128 couleur + DMP 1 + drive 5"1/4 + 11 livres + nbx revues + logiciels 3" originaux + 30 D7 3" + 80 5"1/4 + Le Hacker + Quick Joy. Pour 5 900 F. Elie Cohen, 3, place de Gail, 67210 Obernai. Tél. : 88 95 00 45.

• Vds magnétophone + câble Radiola neufs 300 F + émulateur Minitel Mental (câble + logiciel + notice) neuf 300 F + jeux original K7 the Last V8 (25 F) + le Passager du Temps et 3D Grand Prix D7 100 F et 50 F. Urgent, merci. Demandez Sylvie au 35 61 62 14 (après 18h).

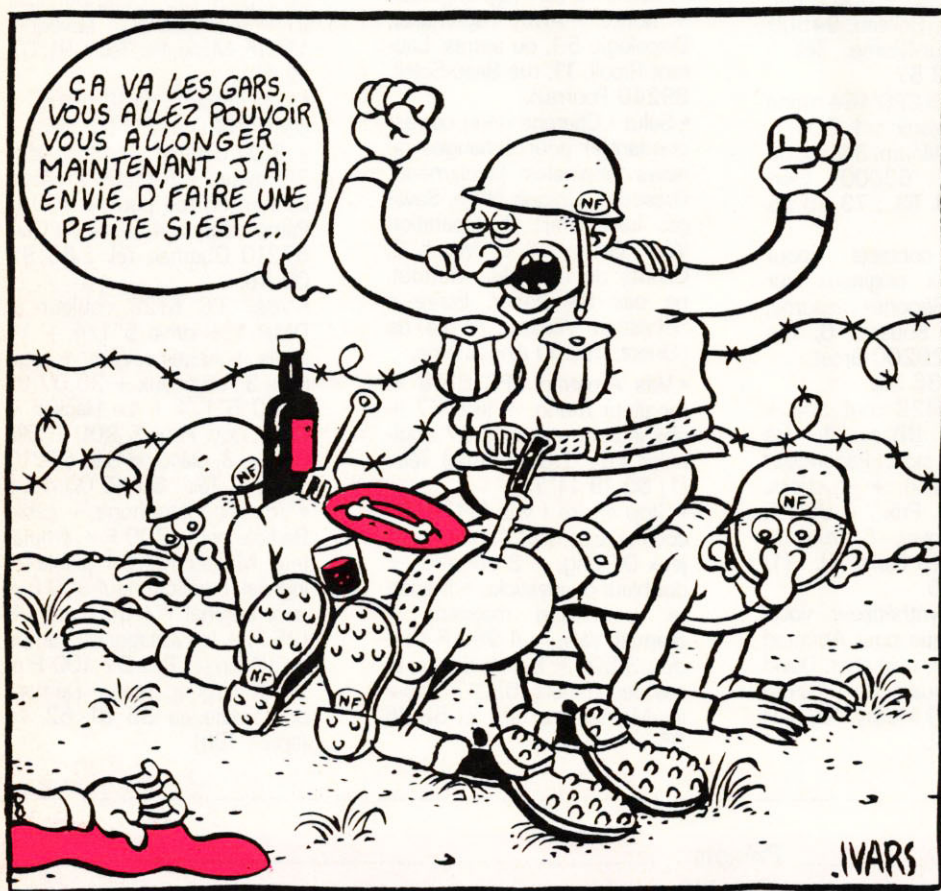
Nom : Prénom :
 Adresse : N° Tél. :
 Code Postal : Ville :

Envoyez votre courrier à M.S.E Service Petites Annonces 53, Av. Lénine 94250 GENTILLY

Les jeunes recrues avaient les yeux ouverts, la lèvre pendante et le cerveau off... Faut dire qu'après une séance d'exercice, menée à rate éclatée par son Ineffable Douceur, ils avaient les jambes aussi molles qu'un loukoum resté un peu trop longtemps sur un radiateur trop chaud. Quant au cerveau, ça faisait longtemps qu'il avait été remplacé par une pile Wondler. Vous savez, celle qui s'use même quand on s'en sert pas et qui vous rafraîchit par tous les temps (car la Wondler est frais...)

AH, LAURE... OU BLANCHE... QUI SERA MA COMPAGNE?

(CORSAGE ;
FRISONS...)



Tiens! Un petit malin nous a envoyé une coupure annotée d'un canard de 1986 où comme quoi qui dirait que dans *Amstradhebdo*, qu'il aurait reconnu que qui, que quoi, quant au style, que la Halle of frime, c'est rien que de la pompe, oh l'autre! Que de quoi

je me mêle! Que quand je me copie sur moi c'est pas de la pompe, enfin presque, et que s'il avait donné son nom, on aurait fait quelque chose pour cézigue! Mais c'est pas tout, maintenant qu'on a usé notre paquet de Kleenex sur cette évocation de feu

le rhâ lovely bon temps, on donne la suite de *The Last Ninja II*, the son of the revanche.

NINJA II, SUITE ET END

Sewers - niveau 3.

Traversez deux écrans et, au troisième, allez à droite. Prenez l'outil pour dévisser la plaque et revenez. Sautez par dessus le précipice, sautez celui qui vous sépare d'un ennemi et tronçonnez-le (l'ennemi, pas le précipice!). Ensuite vous verrez une grille par terre. Après l'avoir ouverte, vous descendrez, en gardant bien la tête à gauche. Continuez, prenez la porte du milieu. Quand vous apercevrez une torche à la hauteur de votre taille, sélectionnez la bouteille, placez-vous contre la torche, appuyez sur "P" et vous aurez fabriqué un excellent cocktail Molotov. (Tiens, j'en prendrai bien deux doigts de cocktail. Non, crétin pas à la hache les doigts!) Prenez la porte du milieu, sautez les rats. Dans un écran vous distinguerez deux issues. Choisissez celle qui se trouve la plus à droite. Ensuite, vous verrez un crocodile, balancez-lui votre digestif explosif en faisant gaffe de ne pas être trop près.

Opium Factory - Niveau 4

Allez vers le haut. Grimpez à l'échelle et ramassez la carte magnétique. Continuez ensuite sur la grille. Dans une pièce plus loin, vous trouverez une cuisse de poulet dans une gamelle. Revenez vers l'échelle et continuez vers le bas en faisant gaffe aux chariots. A moins que vous ne soyez

"mauvais conducteur", sautez les rails quand vous les verrez : ils sont électrifiés ! Dans un écran, il vous faudra franchir un précipice en sautant sur des caisses. Collez-vous d'abord contre le mur. Avancez, puis, dès que vous êtes sur une caisse, sautez sur celle d'en face et ensuite sur celle de droite. Là, prenez les shurikens et bousillez le mec qui se pointe. Sautiez derechef pour aboutir dans une pièce qui ressemble à celle où vous avez trouvé la cuisse. Descendez. Allez à droite. Vous verrez alors une jarre clignoter. Pulvériser le taré qui vient vous casser les nougats, puis prenez la viande et mettez-vous en face de la jarre. Pressez "P". Berk ! La barbaque est empoisonnée et devient verte. Revenez sur la gauche. Montez. Allez à droite et vous vous trouverez devant la panthère. Approchez-vous d'elle. Quand elle relève la tête, appuyer sur "P" la viande en main. L'ignoble félidé se retrouvera au paradis des chats ! Passez sans un regard et écrabouillez la meuf qui s'avance. Ne prenez pas la porte (à moins que soudainement des ailes vous soient poussées !), mais introduisez la carte dans le compteur à côté, un ascenseur viendra vous chercher.

Office Block - niveau 5 :

Descendez et trouvez l'ordinateur. Pressez "P" et retenez le nombre qu'on vous donne. Trouvez l'autre ordinateur et agissez de la même façon. Une issue va s'ouvrir. Prenez-la. Grimpez à l'échelle et continuez jusqu'à l'immense ventilateur. Prenez les étoiles et tirez-en une au milieu des pales en faisant attention de ne pas vous faire repousser vers le précipice.

Quand il stoppera, ouvrez la grille en pressant "P" et vous vous retrouverez sur le balcon d'un immeuble. Descendez et sautez sur l'autre bord. Tout en longeant ce bord, balancez vos étoiles pour dégommer les méchants. Montez à l'échelle. Vers le haut, vous trouverez un hélicoptère qui vous attend. Tout au bord de l'immeuble, baissez-vous de façon précise et il vous emportera au niveau 6. Si jamais il décidait de faire sa balade sans vous, changez d'écran et revenez pour un autre essai de décollage.

The House - niveau 6

Quand vous serez au-dessus d'un pilier, vous pouvez vous laisser tomber. Sautiez tout de suite sur celui de droite, puis sur celui le plus au nord de l'écran. Contrairement à toute logique, sautez à droite plutôt que sur celui de gauche et vous vous retrouverez sur un toit. Avancez, laissez-vous glisser par la lucarne. Dans la maison, prenez à gauche. Débarrassez-vous de la nénette. Au fond, vous trouverez une sortie. Sautiez pour pouvoir passer. Vous vous retrouverez dans la cuisine. Prenez le hamburger et, après être sorti de cette cuisine, ouvrez l'autre grande porte. En bas, dans la bibliothèque, vous verrez une tablette avec des inscriptions. Baissez-vous quand vous serez en face. Le système d'alarme sera alors déconnecté. Sortez. Entre une grosse plante et l'escalier, une femme circule. On tue ! On se place ensuite à gauche de la plante et on descend (avec ses pieds pas avec un flingue !) l'escalier. Déplacez-vous pour vous retrouver devant une machine qui dégage une fumée. Débouchez la première ouverture, puis la

seconde et vous passerez. Avancez jusqu'à trouver une immense étoile sur le sol. Trouvez le tableau et soulevez-le, pour découvrir un coffre. Utilisez les combinaisons que vous a donné l'ordinateur. Ramassez le briquet. C'est à cet instant qu'arrive Kunitaki. Tuez-le. Avant qu'il ne se réveille, allumez les bougies se trouvant aux extrémités de l'étoile. Tuez Kunitaki au milieu de l'étoile et loué soit Mandine Sébastien qui nous a filé la luce. C'en est terminé de Kunitaki, et de l'aventure par la même occasion !

VRUCS EN TRAC

Quelques trucs en vrac de Bessard Christophe. Pour se repérer dans **Crazy Cars II**, voici les routes des neuf premières destinations : **Denver** - 025 gauche, **Phoenix** - 060 droite, 070 droite, 089 droite. **Los Gruces** - 010 gauche. **Springer** - 025 gauche. **Price** - 050 gauche, 006 droite. **Flagstaff** - 089 gauche. **Raswell** - 285 droite. **Pueblo** - 070 droite, 054 droite, 285 gauche, 160 droite, 025 gauche. Un autre vruc pour Wolf. Quand vous perdez au niveau 6, sans pouvoir le franchir, enlevez votre disquette et mettez à la place une autre disquette, se chargeant par un "disc" ou "upm", et vous recommencerez illico à ce niveau là. (Je te laisse entièrement responsable de tes affirmations soldat...).

Bon, c'est pas tout mais j'ai encore de la vermine de jeunes recrues qui chauffe sur le gaz. Allez, je vous envoie une ou deux tonnes de bonnes baffes bien lourdes et j'attends vos lues saignantes et toutes fraîches. A bientôt.

L'incontestable Chef.

LE PANTH OF FRIME

Sérieusement, c'est pas avec le contingent qu'on m'a refilé que j'arriverai à tailler en pièces un escadron de goules voraces ! Par le grand Khan, Seigneur de l'Instrumentalité et Grand Phynancier de la galaxie, j'ai besoin de vous ! Je sais que parmi vos rangs il se trouve des Seigneurs et Ladies de l'Aventure, qui sont prêts à envoyer plans, solutions, conseils, bidouilles, grenouilles et autres barbouilles, récoltés après de durs efforts au mépris du danger et malgré l'interdiction de leur vieille mémé. Comme tout effort mérite récompense, ce sera avec émotion et ingratitude que j'inscrirai en lettres d'or, au **Panthéon de la Frime et de la Renommée**, le nom de tous ceux et celles qui apporteront la preuve de leurs hauts faits. D'autre part, tas de limaces, si vous voulez entrer en contact avec d'autres aventuriers, coupez, découpez, recopiez le bon ci-dessous ; mettez-y votre numéro de téléphone, et soyez pas surpris d'être réveillé à 4 plombs du mat, par un appel au secours d'un Seigneur en détresse. En tout cas, votre boîte aux lettres va avoir du boulot!

LE CHEF.

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :

- 1 de
- 2 de
- 3 de
- 4 de
- 5 de

NOM :

AGE :

ADRESSE :

Tél. :



BIDOUILLES BIZARRES



C'est que c'est de plus en plus difficile de faire des jeux de mots avec bidouilles. Si ça continue, foi de Sined, cette rubrique va s'appeler autrement. Bref, ce mois-ci j'ai encore mon mot à dire, que cela se sache, femme !

Comme je l'avais dit le mois dernier (si vous ne l'avez pas lu c'est parce que cela a été censuré par les secrétaires de rédaction délicieuses mais têtues), le Prout d'or de l'année est décerné à l'AFPF (Association française de la presse fanzine). Je sais, l'année n'est pas finie, mais ils gagnent quand même haut la main. Pour en finir avec les fanzines, bravo aux petits chics qui font *Croco Dingo*. Leur truc est super et on voit qu'ils le font dans la joie et la bonne humeur.

En ce qui concerne les bidouilles passées les mois derniers pour le gai taré, j'ai oublié de préciser une toute petite chose quelque peu importante. Il est bien entendu que tous les OUT donnés pour les encres et la palette ne peuvent être utilisés dans de bonnes conditions, si vous laissez les interruptions telles qu'elles sont. En effet, le CPC remet les pendules à l'heure tous les cinquantièmes de seconde et en profite pour réajuster les encres. Ce qui explique qu'il existe sous Basic

deux paramètres de palette pour une valeur d'encre donnée. Si vous tapez les listings fournis avec un petit JR DEBUT à la fin de chaque routine et si vous lancez le tout, vous vous apercevrez que tout marche à merveille car, dans ce cas, les interruptions sont moins efficaces. Si je précise, c'est pour espérer ne plus recevoir de courrier désobligeant. Les bidouilles servent à vous apprendre comment fonctionnent les périphériques du Z80, au niveau machine. Alors, ne venez pas nous parler d'interruptions perturbantes, de Basic gênant, et Jean passe. Nous vous avons déjà appris à détourner les interruptions pour qu'elles restent sous votre coupe et à vos ordres. Donc, Prout encore à ceux du fond de la classe, près du radiateur, qui ne suivent pas et qui veulent que tout leur tombe tout cuit dans le bec. Je cite ici mon grand-père : "Toute connaissance est obtenue par un travail acharné, et la fainéantise n'est pas une excuse valable."

LISTINGS PETOUILLARDS

Ô combien de lecteurs, ô combien de lectrices se sont retrouvés le bec dans l'eau à cause d'une erreur dans un listing. Que c'est énervant et décourageant de se retrouver avec un message indestructible et imperturbable qui revient irrémédiablement à la même ligne, de la même manière, quoi que l'on fasse et quoi que l'on dise (à ce sujet, l'ordinateur se fout pas mal de ce que l'on peut lui dire). Comment faire lorsqu'on en arrive là ? Pas grand-chose, si ce n'est analyser la situation clairement et logiquement. Avant tout, se poser la question suivante : quel est le message d'erreur exactement rencontré ? Cela paraît bête, mais c'est simplement la première chose à faire. Un message d'erreur est, dans 99 % des cas, significatif de l'erreur rencontrée (le contraire serait triste). De là, il est simple de définir quelle a été l'erreur réellement décelée par l'interpréteur Basic. Une erreur de syntaxe (hug ! petite poussière) est générée par un manque de parenthèse, ou une faute dans un mot clef du Basic. Pour éviter les bêtes erreurs de syntaxe, nous vous conseillons de taper vos programmes en minuscule. Il est certain que seuls les mots clefs Basic doivent être saisis ainsi, car le contenu des guillemets et des Datas doivent rester dans un état précis, à des fins de tests ou simplement dans le but d'avoir une présentation convenable à l'écran. Si vous utilisez cette petite astuce, vous verrez qu'un mot clef mal saisi ne passera pas en majuscule. Facile de déceler une erreur due à l'inattention ou au manque de concentration dans de telles conditions

(cela marche aussi pour les cas de nuits blanches consécutives).

Voici encore une erreur que l'on rencontre souvent lors de la saisie des listings : MEMORY FULL. Bien des logiciels free-wares offerts par les magazines contiennent des petites commandes du genre SYMBOL AFTER CHEVRE. Ces ordres Basic paraissent très inoffensifs, mais méfiez-vous de l'os qui dort, car il peut rapidement se transformer en coup de bambou. Si vous exécutez cette commande, une partie de la mémoire vive sera réservée pour la copie de la matrice des caractères située normalement en Rom. Jusqu'ici, aucun problème. Imaginez qu'une petite erreur vous force à modifier le listing à n'importe quel endroit sans que cela ne porte préjudice à cette commande. Vous corrigerez donc cette erreur simplement et relancerez le programme. Et là, hélas, hélas : Ella elle l'a... le MEMORY FULL. Le mot incontournable vous échappe : m..., prout, zut, flûte. Eh oui, vous avez mis le doigt dessus, la mémoire réservée par la commande SYMBOL AFTER n'a pas été restituée au système ce qui entraîne un message d'erreur lors du second appel de cette fonction. Certaines fois, un CLEAR suffit à se débarrasser de ce bug, mais lorsque le SYMBOL AFTER est trop petit, il faut sauver le programme, initialiser le CPC et relancer le programme après l'avoir chargé. Il existe des pokes pour remédier à cet ennui, mais je ne m'en souviens pas. Si vous les avez, envoyez-les-nous.

ERRARE CEPECUM ARE

Parfois, une erreur se produit dans une ligne, mais elle ne vient pas de cette même ligne. Par exemple, vous allez rencontrer dans une ligne du genre : 100 A(I,J)=1000 l'erreur : Subscript out of range in 100. Dans ce cas, il n'y a pas 50 solutions. En fait, il n'y en a que deux. Soit c'est I qui est trop grand, soit c'est J. Malheureusement pour les fainéants, c'est ici que les choses se corsent (et un corse fainéant, je ne vous raconte pas le travail). Il faut alors faire preuve de logique et de patience. La technique permettant de retrouver où est la faute dans le listing est assez simple. Il faut suivre le déroulement du programme et voir à quel endroit les variables I et J sont utilisées. Lorsque vous avez trouvé ces lignes, il vous suffit de les comparer avec celles de votre revue et le tour est joué. Il est vrai que cela peut être laborieux de lire tout un listing pour trouver le petit caractère qui sème la pagaille, mais c'est toujours payant et ça permet d'apprendre le Basic de la meilleure façon qui soit. Si

vous êtes vraiment fainéant, vous pouvez vous faire un petit programme qui cherchera, dans le fichier Basic sauvé en Ascii, tous les endroits où se cachent les I et les J. Dans tous les cas, bon courage.

CRÉATEURS BASIC ET FICHIERS BINAIRES

Dans *Cent Pour Cent*, vous avez pu remarquer que bon nombre de programmes sont en langage machine. La seule façon pour nous de vous les donner est de les transformer en programme Basic, pour que vous puissiez les saisir. Dans ce cas, les octets à poker sont stockés sous forme de Datas, ce qui est la manière la plus compacte de ranger des données en mémoire sous Basic. Pour utiliser les listings, il vous faut faire la démarche suivante : avant tout, il faut taper et sauver le programme Basic chargeur et lanceur des routines binaires. Il faut ensuite taper tous les générateurs et les sauver sur une cassette différente de celle utilisée plus tard pour le lancement (CPC 464 seulement car les possesseurs de 6128 à lecteurs de disquettes ne sont pas ennuyés par ce genre de problème). Vient ensuite la phase finale où vous devez lancer les programmes générateurs depuis la première cassette en vous débrouillant pour que les programmes binaires générés arrivent à la suite du programme Basic lanceur, dans le bon ordre bien entendu. Dans ces conditions, tout se passera au quart de poil et vos saisies seront un régal pour le petit CPC.

LE MOIS QUI VIENT SERA BIEN

C'est toujours quand j'ai fini d'écrire ces enf... de bidouilles que les idées me viennent. Ah, je vous le dis comme je le pense, c'est dur la vie d'artiste. Heureusement que ma bonne étoile (cirée) veille sur moi. Bref, le mois prochain, petite étude sur le catalogue et les petites disquettes. Si vous êtes sages, vous aurez aussi tous les secrets du FDC en personne, mais pas de promesses, des actes. Je suis fatigué et je vais me coucher.

Baille baille les amis !

Sined le Bailleur

B

AMSTRAD**464
6128**

**LES NOUVEAUTES
SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !**

**3615 MICROMANIA
C'EST GEANT!!!
Nouveau! Des promotions
flash tous les jours**

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÊL 93.42.57.12
OUVERT DE 8 H À 20 H DU LUNDI AU SAMEDI

**COMPILATIONS****DÉMENT!**

LA COMPIL' OCEAN 149/199F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+DALEY THOMPSON'S
OLYMPIQUE.CHALLENGE.
+THE VINDICATOR
+SALAMANDER
+TYPHOON
LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F
+ROADBLASTERS
+TIGER ROAD
+1943
+IMPOSSIBLE MISSION 2
+SPY HUNTER+BLACKBEARD
+COLOSSEUM

DIX SUR DIX 149/199F
+MERCENARY
+HARDBALL
+ARMAGUEDON MAN
+LEVIATHAN
+BOBSLEIGH
+SHACKLED
+TRANTOR+CHOLO
+XENO+10TH FRAME
GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F
+STREET FIGHTER
+BIONIC COMMANDO
+SIDE ARMS
+GUNSMOKE
+DESOLATOR
+SHACKLED
12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+CYBERNOID
+DEFLEKTOR
+MASK +BLOOD BROTHERS
+NEBULUS+HERCULES
+NORTHSTAR+EXOLON
+LES MAÎTRES DE L'UNIVERS
+VENOM STRIKES BACK
+MARAUDER+RANARAMA
OCEAN DYNAMITE 149/199F
+PLATOON
+PREDATOR
+KARNOV
+CRAZY CARS
+COMBAT SCHOOL
+GRYZOR
+SALAMANDER+DRILLER
BEST DE US GOLD 149/199F
+OUT RUN
+GAUNTLET 2
+CALIFORNIA GAMES+720°
+ROLLING THUNDER
LES DEFIS DE TAITO 149/199F
+TARGET RENEGADE
+ARKANOID 1
+ARKANOID 2
+BUBBLE BOBBLE
+FLYING SHARK+SLAPFIGHT

COMPILATIONS (suite)

GAME SET MATCH 2 149/199F
+MATCHDAY2
+BASKETMASTER
+SUPER HANG ON
+CHAMPION CHIP SPRINT
+TRACK AND FIELD
+CRICKET+SNOOKER+GOLF
GOLD SILVER BRONZE 149/199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX
HISTORY IN MAKING 199/249F
+LEADERBOARD
+EXPRESS RAIDER
+IMPOSSIBLE MISSION
+SUPERCYCLE+GAUNTLET
+BEACH HEAD+INFILTRATOR
+KUNG FU MASTER
+SPY HUNTER+ROAD RUNNER
+BRUCELEE+GOONIES
+WORLD GAMES+ RAID
+BEACH HEAD
FORCES MAGIQUES 149/199F
+ PANTHERE ROSE
+WESTERN GAMES
+CLEVER AND SMART
+OPERAT. NEMO+DAKAR 4X4
TEN MEGA GAMES 3 129/149F
+LEADERBOARD
+10THFRAME+LASTMISSION
+FIRELORD+ROCCO
+RANARAMA+FIGHTERPILOT
+IMPOSSIBLE+CITY SLICKER
+DRAGON TALK
FIST AND THROTTLES 119/139F
+ENDURO RACER
+BUGGY BOY
+IKARI WARRIOR
+DRAGON'S LAIR
+THUNDERCATS

COMPILATIONS (suite)

FRANK BRUNO BIG BOX 129/179F
+FRANK BRUNOBOXING
+COMMANDO+AIRWOLF
+GHOST'NGOBLINS
+BOMJACK+SABOTEUR
LES FUTURISTES 149/199F
+BOB MORA. S. F.+ SYNDROME
+CRAFTON ET XUNK
+CYBOR+DESPOTIK DESIGN
+STARBOY+L'HEPISS
+Z COMME ZARK DAVOR
SIMULATION PACK 145/195F
+GRAND PRIX 500
+QUAD+SUPERSKI
KARATE ACE 115/175F
+KUNG FU MASTER
+BRUCE LEE
+UCHI MATA JUDO
+AVENGER
+THE WAY OF THE TIGER
+SAMOURAI TRILOGY
+THE WAY OF EXPLODING FIST
ELITE 6 PACK N° 3 95/145F
+DRAGON'S LAIR 1+2
+ENDURO RACER
+PAPERBOY
+GHOST'NGOBLINS
+TUER N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN
+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE 115/195F
+ROAD RUNNER
+INDIANA JONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEP D.

COMPILATIONS (suite)

AMST. GOLD HITS 3 115/195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WCLEADERBOARD
+BRAVESTAR
+RAMPART
+CAPTAIN AMERICA
COLLECT. KONAMI 115/185F
+JACKAL+SHAOLINROAD
+NEMESIS+JAILBREAK
+YE AR KUNG FU 2+MIKIE
+GREEN BERET
+YEAR KUN. FU
+HYPERSPORT+PINGPONG
TOP TEN COLLECTION 99/145F
+SABOTEUR 1
+SABOTEUR.2+SIGMA 7
+CRITICALMASS+AIRWOLF
+THANATOS+DEEP STRIKE
+COMBATLYNX+BOMB JACK 2
+TURBO ESPRIT
GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PINGPONG
+FOOT+ GOLF+BASEBALL
+BOXING+POOL+SUP.DECATHLON
ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+EAGLE NEST+A.C.E.
+SHOCKWAY RIDER+BATTY
+INTERNATIONAL KARATE
+LIGHT FORCE
SPECIAL ACTION 99/149F
+GRYZOR+TARGET RENEGADE
+INTERNATIONAL KARATE+
+SALAMANDER
+BASKET MASTER+SHAOLIN R.

SUPER PROMOTION

MANETTES ET CABLES
PORTE CLEFS MICROMANIA 95F
REPRODUIT FIDÈLEMENT
LE LAZER, LA MITRAILLETTE,
LE LANCEMENT DE GRENADE..
ET AUTRES EFFETS SPECIAUX.
MANETTE US GOLD 109F
(PLUS UNE MONTRE DIGITALE
GRATUITE)
MANETTE SPEED KING 109F
PRO 5000 129F
CHEETAH MACHI 129F
CHEETAH 125+ 85F
**CORDON POUR
BRANCHEMENT
DE DEUX MANETTES 49F**
CABLE MAGNETO AMST.49F
**CABLE D'EXTENSION
POUR JOYSTICK 49F**
**CABLE DE
TELECHARGEMENT 49F**

HOUSSE DE PROTECTION

HOUSSE CPC 464 COUL. 89F
HOUSSE CPC 464 MONO 89F
HOUSSE CPC 6128 COUL 89F
HOUSSE CPC 6128 MONO89F

DISQUETTES VIERGES

4 CASSETTES VIERGES 29F
4 DISQUETTES VIERGES 99F

DEMENT!!! Kit de Téléchargement 99 F
Avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24,
7 jours sur 7, des centaines de Hits pour le simple
prix d'une communication téléphonique sur
3615 AMCHARGE.

**1 AN DE GARANTIE
SUR TOUS
LES LOGICIELS**

Recevez gratuitement le catalo-
gue 16 pages couleurs
MICROMANIA avec toutes les
nouveauités. TEL. 93.42.57.12

**DEMENT !
GRATUIT
POUR L'ACHAT
DE 2 JEUX
AU PRIX
NORMAL**

(offre valable
en vente par
correspondance
jusqu'au 30 juin)

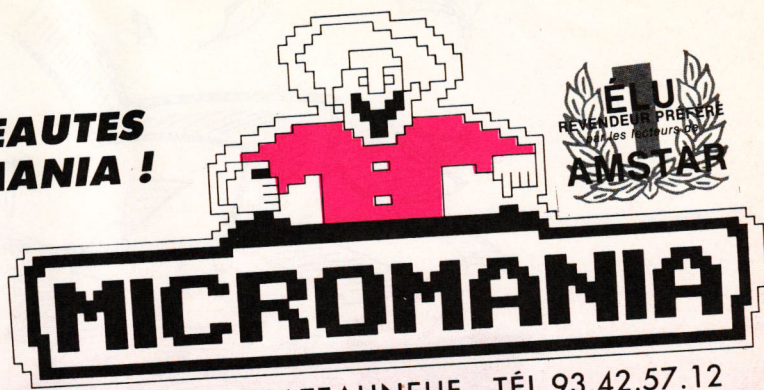
Porte-clef exécuteur MICROMANIA,
reproduit fidèlement la mitraillette,
le pistolet lazer, le lancement de
grenades, et d'autres effets spéciaux.



AMSTRAD 464 6128

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

**3615 MICROMANIA
C'EST GEANT!!!**
Nouveau! Des promotions
flash tous les jours



BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DE 8 H À 20 H DU LUNDI AU SAMEDI

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER**

DOUBLE DETENTE	99/149F
PURPLE SAT. DAY	149/209F
STORMLORD	*99/149F
SUPER SCRAMBBLE	99/149F
THE GAMES SUMMER	99/149F
VIGILANTE	99/149F
XYBOTS	99/149F

AUTRES NOUVEAUTES**

3 D POOL	99/149F
BLACKLAMP	89/139F
BOMBUZAL	99/149F
CARRIER COMMAND	145/195F
DOMINATOR	99/149F
DOUBLE DRAGON	99/149F
ELITE	99/149F
LICENCE TO KILL 007	99/149F
PANIC STATIONS	99/149F
PROJECT STEALTH F.	145/195F
PRO SOCCER SIMULAT.	99/149F
RUNNING MAN	95/145F
SKATE OR DIE	95/145F
STAR TREK	95/145F
SUPERTRUX	99/149F
TIGER TIGER	95/145F
TIME SCANNER	99/149F
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
WEIRD DREAMS	149/199F

HIT PARADE

AFTER BURNER	99/149F
BARBARIAN 2	89/139F
BUTCHER HILL	99/149F
CHUCK YEAGER'S	
ADV FLIGHT TRAINER	95/145F
CRAZY CARS 2	129/169F
DRAGON NINJA	99/149F
FORGOTTEN WORLDS	99/149F
GARY L. HOT SHOT	95/135F
H.A.T.E.	99/149F
MICROPROSE SOCCER	109/165F
OPERATION WOLF	99/149F
RENEGADE 3	99/149F
ROBOCOP	99/149F
RUN THE GAUNTLET	99/149F
WAR IN MIDDLE EAR	99/149F
WEC LE MANS	99/149F

4X4 OFF ROAD RAC.	99/149F	L'EMPIRE CONTRE AT.	99/149F
A 320	145/195F	MOTOR MASSACRE	95/139F
944 TURBO CUP	145/195F	NETHERWORLD	95/139F
AIRBORNE RANGER	185/225F	OBLITERATOR	99/149F
BATMAN	99/149F	OFF SHORE WARRIOR	129/169F
BLASTEROIDS	99/149F	PAC MANIA	99/149F
BUMPY	145/195F	RAMBO 3	89/139F
CHICAGO 90	145/195F	REAL GHOSTBUSTERS	99/149F
CHICAGO 30" S	99/149F	RETURN OF THE JEDI	99/149F
DARK FUSION	99/149F	R TYPE	95/145F
FIRE AND FORGET	129/169F	SAVAGE	95/149F
FOOTBALL MANAG. 2	95/139F	SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
GALACTIC CONQUER.	129/169F	SECRET DEFENSE	145/195F
GUNSHIP	195/245F	SKWEEK	145/195F
HEROES OF LANCE	95/199F	SUPERMAN	95/145F
HUMAN KILLING MA.	99/149F	TECHNOCOP	99/149F
HIGHWAY PATROL	145/195F	THE DEEP	99/149F
LAST DUEL	99/149F	THE ELIMINATOR	95/139F
L.S.S.	99/149F	THE LAST NINJA 2	125/145F
JINKS	99/149F	THUNDERBLADE	99/149F
JUNGLE BOOK	ND/199F	TIMES OF LORE	95/145F
LA GUERRE DES ETOIL.	99/149F	TITAN	129/169F
LED STORM	99/149F	VINDICATORS	99/149F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F	WANDERER	95/139F

Recevez gratuitement le catalo-
gue 16 pages couleurs
MICROMANIA avec toutes les
nouveauités. TEL. 93.42.57.12

**1 AN DE GARANTIE
SUR TOUS
LES LOGICIELS**

Ne cherchez plus à Paris!
Les nouveautés sont d'abord dans les boutiques MICROMANIA!

PRINTEMPS
HAUSSMAN
64, bd Haussman
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette
Niveau -2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

**DEMENT !
GRATUIT
POUR L'ACHAT
DE 2 JEUX
AU PRIX
NORMAL**

(offre valable
en vente par
correspondance
jusqu'au 30 juin)



Porte-cléf exécuteur MICROMANIA,
reproduit fidèlement la mitraillette,
le pistolet lazer, le lancement de
grenades, et d'autres effets spéciaux.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent. (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)

%16 BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM
ADRESSE
Code postal Tél
Date d'expiration — / — Signature :

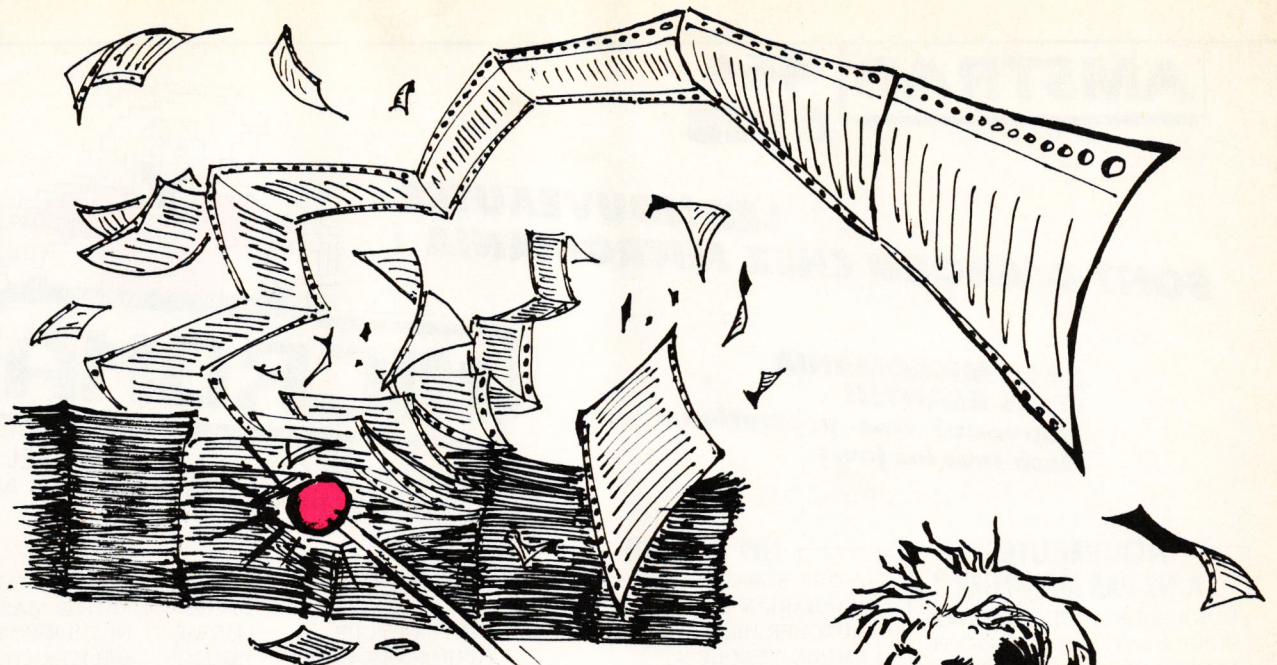
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE



Date d'expiration — / — Signature :

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant) 19 F pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA



TU ME BROUILLES L'ÉCOUTE



Moi, les casse-briques, ça me met les petits paquets quelque part sous le menton. Celui-ci est assez sympa, si on ne fait pas attention à la partie du programme permettant de redéfinir les tableaux qui laisse un peu à désirer.

Que les balles soient avec vous.

Sined le Raquetté

```
10 ' Programme de lancement
20 ENT -3,1,1,2
30 MEMORY &$999
40 LOAD "sprite", &6000
50 LOAD "casse", &8500
60 CALL &8500

10 ' Generateur de SPRITE.BIN
20 L=1000 :C=L
30 FOR I=&6000 TO &6638 STEP 8
40 C=L:FOR J=0 TO 7:READ A$:A=VAL("&"+A$)
):C=C+A*(J+1):POKE I+J,A:NEXT:READ C$:IF
VAL("&"+C$)<> C MOD 256 THEN PRINT "ERRE
```


36 15 CODE AMSTRAD

VOUS OFFRE 2 JAQUETTES DE JEUX CLASSES EN TETE DE SON HIT-PARADE

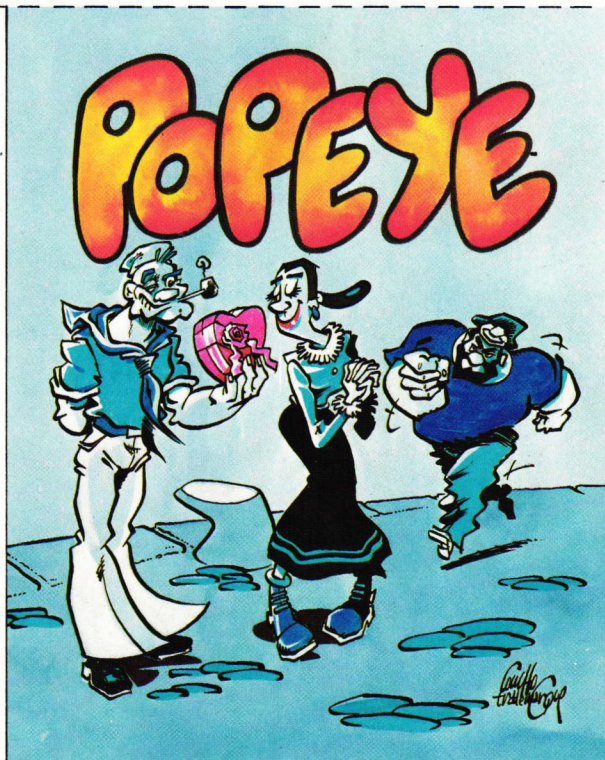


POPEYE

SCENARIO :

Allez, je vous le donne en mille : qui Popeye essaie-t-il de draguer, en lui offrant des friandises en forme de cœur ? Et qui est jaloux et fait tout pour l'en empêcher et s'approprier le cœur de la belle ? Hmmm ? Bravo, les réponses sont bien : Olive et Brutus.

L'avis d'Amstrad Cent Pour Cent : Si l'on ne retrouve pas vraiment l'ambiance du (génial) dessin animé dans cette version micro de Popeye, c'est en tout cas une parfaite adaptation du jeu d'arcade sorti voici déjà... heu... nous dirons quelque temps. Assez drôle pour bien s'éclater, mais pas très longtemps...

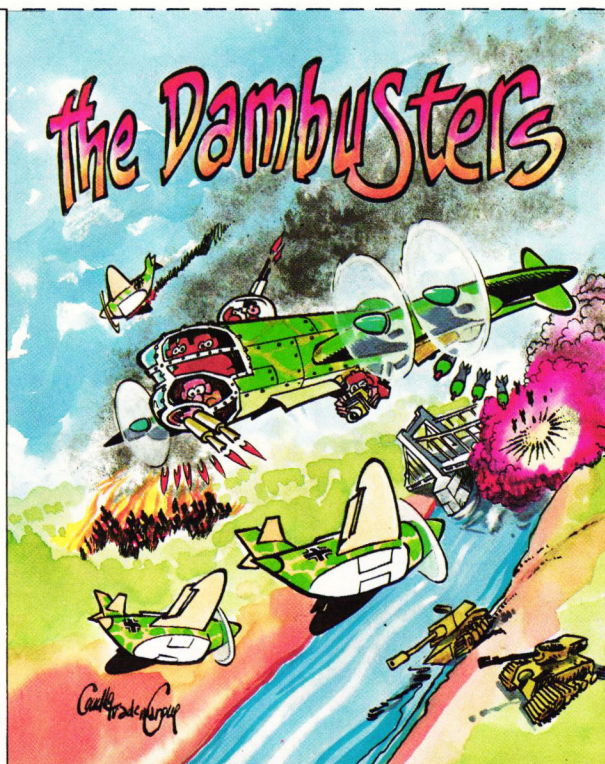


THE DAMBUSTERS

SCENARIO :

Pendant la Seconde Guerre mondiale, il n'était pas rare que de braves pilotes soient appelés à remplir diverses missions de reconnaissance, de bombardement ou encore de photographie des lignes ennemies. Au manche de votre Lancaster, vous incarnez l'un de ces fabuleux héros...

L'avis d'Amstrad Cent Pour Cent : Des simulations de bombardiers, il y en a eu des tas ! The Dambusters se sort facilement du lot, grâce à une réalisation très soignée, des graphismes impeccables et un intérêt sans cesse croissant. A ne manquer sous aucun prétexte.



Si vous voulez que vos jeux préférés soient illustrés par COUCHO, vous devez les faire grimper au sommet du hit-parade. Alors, tous à vos Minitels sur **36 15** code **AMSTRAD** et téléchargez vos hits préférés.



**3615
CODE
AMSTRAD**

COMMANDES :

Franchement, plus simple que ça, tu meurs. Ce jeu est jouable soit au joystick, soit au clavier, et les touches sont redéfinissables.

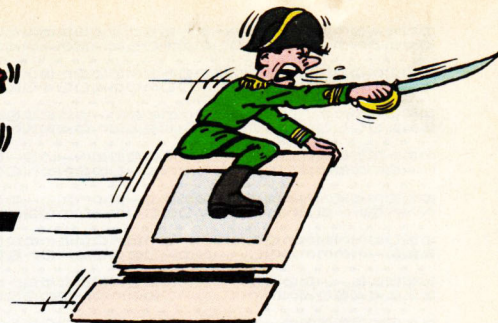


**3615
CODE
AMSTRAD**

COMMANDES :

Plutôt complexe, le bougre ! Il est possible de prendre en main chaque poste de l'avion, à savoir la cabine de pilotage, les mitraillettes, la soute à bombes, etc. C'est pourquoi nous nous contenterons - exceptionnellement - de vous conseiller de télécharger le mode d'emploi de ce jeu.

LES FÉLÉS DU TÉLÉCHARGEMENT



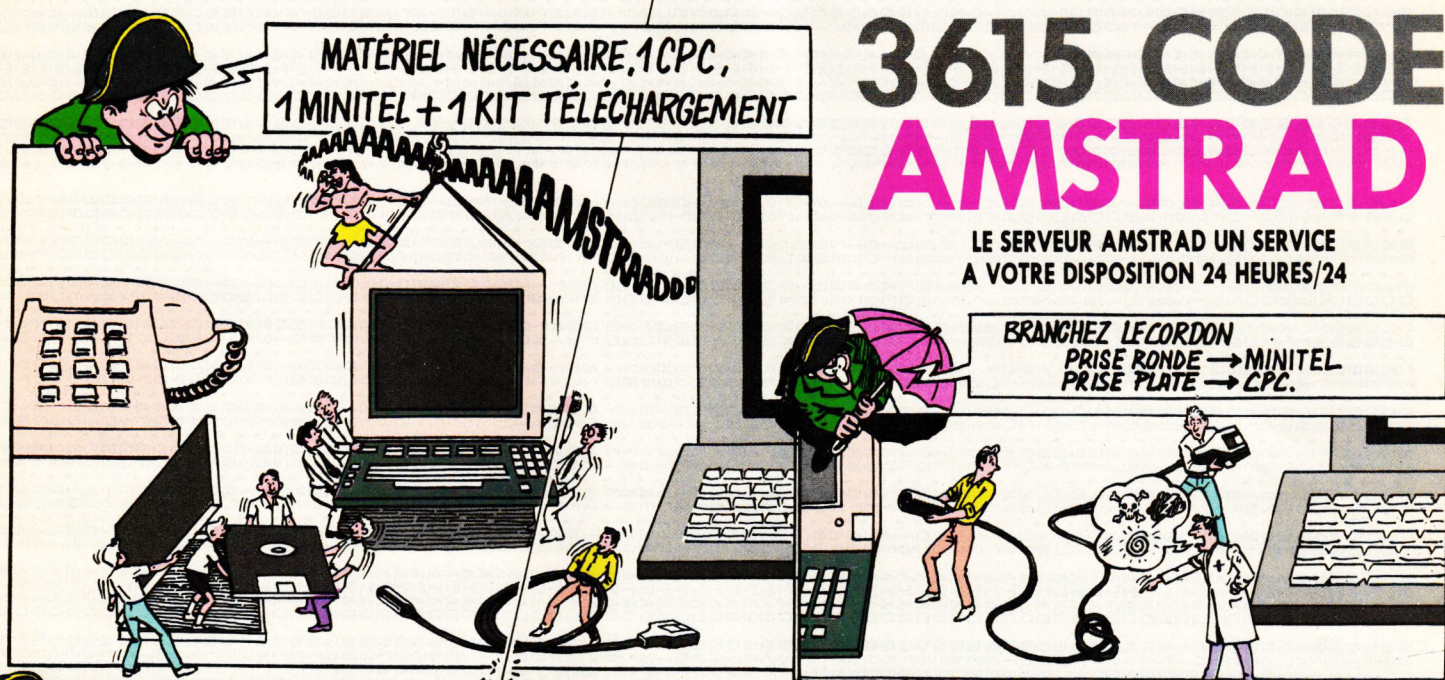
3615 CODE AMSTRAD

LE SERVEUR AMSTRAD UN SERVICE
A VOTRE DISPOSITION 24 HEURES/24

MATÉRIEL NÉCESSAIRE, 1 CPC,
1 MINITEL + 1 KIT TÉLÉCHARGEMENT

BRANCHEZ LE CORDON
PRISE RONDE → MINITEL
PRISE PLATE → CPC.

MENDÈS-FRANCE M.C.



ALLEZ!
DU NERF!

INTRODUIRE
CASSETTE
OU DISQUETTE
DU KIT

PAN!

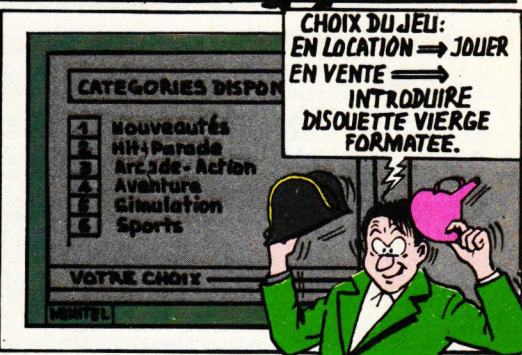
LANCEZ AMSTRAD



CHOIX DU JEU:
EN LOCATION → JOUER
EN VENTE →
INTRODUIRE
DISQUETTE VIERGE
FORMATEE.

TÉLÉCHARGEMENT

A VOUS DE JOUER !...



AMSTRAD : vous saurez tout ! Rubrique NEWS : les infos de dernière minute, les nouveautés, les promotions. Rubrique QUESTIONS/REPONSES : plusieurs centaines de réponses aux questions que vous vous posez. Rubrique FORUM : développez en direct un sujet ou une question d'actualité informatique. Rubrique TRUCS ET ASTUCES : améliorez la convivialité de votre machine.

La question du siècle à nous poser ? La MESSAGERIE vous assure une réponse dans les 24 heures par un de nos techniciens.

L'adresse d'un revendeur, d'un éditeur ou d'un centre d'information AMSTRAD ? Consultez la rubrique LES BONNES ADRESSES et mettez vous en contact direct avec eux.

AMSTRAD : la gamme ! Le catalogue de tous nos produits : les traitements de texte, les ordinateurs professionnels, les familiaux et leurs périphériques, l'Audio et la Vidéo, avec leurs spécifications, leurs prix et leurs atouts.

Vite, offrez-vous le kit de téléchargement, en renvoyant ce bon rempli et accompagné d'un chèque de 99 francs, à l'ordre d'AMSTRAD (frais de port et emballage inclus).
AMSTRAD - 72-78, Grande Rue - Boite postale 73 - 92310 Sèvres

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Pour AMSTRAD 464 version cassette ☐ Pour AMSTRAD 6128 version disquette ☐

AMSTRAD

La Qualité. L'innovation en plus

UR LIGNE: L'END
500 L=1: NEXT
700 L=1: NEXT

1000 L=1: NEXT
1100 L=1: NEXT
1200 L=1: NEXT
1300 L=1: NEXT
1400 L=1: NEXT
1500 L=1: NEXT
1600 L=1: NEXT
1700 L=1: NEXT
1800 L=1: NEXT
1900 L=1: NEXT
2000 L=1: NEXT
2100 L=1: NEXT
2200 L=1: NEXT
2300 L=1: NEXT
2400 L=1: NEXT
2500 L=1: NEXT
2600 L=1: NEXT
2700 L=1: NEXT
2800 L=1: NEXT
2900 L=1: NEXT
3000 L=1: NEXT
3100 L=1: NEXT
3200 L=1: NEXT
3300 L=1: NEXT
3400 L=1: NEXT
3500 L=1: NEXT
3600 L=1: NEXT
3700 L=1: NEXT
3800 L=1: NEXT
3900 L=1: NEXT
4000 L=1: NEXT
4100 L=1: NEXT
4200 L=1: NEXT
4300 L=1: NEXT
4400 L=1: NEXT
4500 L=1: NEXT
4600 L=1: NEXT
4700 L=1: NEXT
4800 L=1: NEXT
4900 L=1: NEXT
5000 L=1: NEXT
5100 L=1: NEXT
5200 L=1: NEXT
5300 L=1: NEXT
5400 L=1: NEXT
5500 L=1: NEXT
5600 L=1: NEXT
5700 L=1: NEXT
5800 L=1: NEXT
5900 L=1: NEXT
6000 L=1: NEXT
6100 L=1: NEXT
6200 L=1: NEXT
6300 L=1: NEXT
6400 L=1: NEXT
6500 L=1: NEXT
6600 L=1: NEXT
6700 L=1: NEXT
6800 L=1: NEXT
6900 L=1: NEXT
7000 L=1: NEXT
7100 L=1: NEXT
7200 L=1: NEXT
7300 L=1: NEXT
7400 L=1: NEXT
7500 L=1: NEXT
7600 L=1: NEXT
7700 L=1: NEXT
7800 L=1: NEXT
7900 L=1: NEXT
8000 L=1: NEXT
8100 L=1: NEXT
8200 L=1: NEXT
8300 L=1: NEXT
8400 L=1: NEXT
8500 L=1: NEXT
8600 L=1: NEXT
8700 L=1: NEXT
8800 L=1: NEXT
8900 L=1: NEXT
9000 L=1: NEXT
9100 L=1: NEXT
9200 L=1: NEXT
9300 L=1: NEXT
9400 L=1: NEXT
9500 L=1: NEXT
9600 L=1: NEXT
9700 L=1: NEXT
9800 L=1: NEXT
9900 L=1: NEXT
10000 L=1: NEXT

LISTING

69



Une magnifique Calculatrice porte-clés
à l'achat de 3 jeux (en une ou plusieurs fois)

Quand les prix sont si bas,

*les souris
dansent !*

SUPER PROMC

C D

COMPIL'OCEAN	145/195
Arche Capt. Blood	
-Typhoon-D. Thompsons Oc.	
-Vindicator-Salamander	
DUO PACK	125/172
Space Racer + Bob Winner	
LE MONDE DE L'ARCADE	145/195
Roadblasters-Tiger Road	
1943-Imposs.Mission 2-Spy Hunter	
Blackboard-Colosseum	
BEST OF US GOLD ...	145/195
Out run- Gauntlet 2- 720°	
California G.-Rolling Thunder	
12 JEUX EXCEPTION	129/149
-Hermode-Deflector-Tour	
of force-Mask 2-Blood Brothers	
-Hercules-Norstar-Ranama etc.	
ALBUM EPYX	185
Winter Games-World Games	
Supercycle-Impossible mission	
AMST.GOLD HIT 3	112/192
Trantor-Solomon's Key	
WC Leaderboard-Bravestar	
Rampart-Capt. America	
ARCADE ACTION	115/182
Barbarian-Renegade	
Supersprint-Rampage-IK2	
COLLECT.KONAMI	112/182
Jackal-Shaolin R. Nemesis	
Jeilbreak-Ye Ar Kung fu 2	
- Green hard-Ye Kung Fu	
Pong-Pong-Pingpong-Mikie	
COMMAND PERFORMANCE	145/195
Mercenary-Hardball-Cholo	
Trentor-Leviathan-Xenos	
FIST AND THROTLES	95/139
Enduro racer-Buggy boy	
Ikari War-Dragon's lair-Thundercats	
FORCES MAGIQUES ...	146/196
Panthera Rose Western Gam	
Vampires empire - Clever smart	
F. BRUNO BIG BOX ...	125/175
F. Bruno Boxing-Airwolf	
Bomjack-Saboteur-Ghost'n Goblins	
GAME SET MATCH 2	145/195
Match day 2-Basket Master	
Super Hang On-champion ship-Spirit	
Track and field-Cricket-Snooker-Golf	
GAME SET MATCH 1	126/175
Tennis-Hypersport-Pingpong	
Foot-Golf-Baseball-Boxing	
Pool-Super decathlon	
GEANTS D'ARCADE 2	145/195
Street fighter-Side arms	
Bionic commando-Gunsmoke-Desolator	
Shackled	
KARATE ACES	112/172
Kung fu master- Bruce Lee	
- Uchi mata-Avenger-Samurai T	
-Way of Tiger- Way Exploding fist	
LES AS DE L'ESPACE	125/145
Xenious-Cybernoir-Norstar	
Zynaps-Trantor-Exolon	
LES AS DU CIEL	145/195
Air Tactical flight-Ace	
Spitfire 40-Tomahawk-Air traffic	
Control-Strike force Harrier	
LES FUTURISTES	146/196
B. Morane Science fiction	
Saphir-Mines au Diam.-Anthropie	
OCEAN DYNAMITE	145/195
Platoon-Predator	
Karnov-Crazy cars-Combat school	
-Salamander-Driller-Gryzor	
OCEAN STAR HIT 2	96/140
Army moves-Mutant-Wizard	
Head Over Heals-Cobra-Tank	
SIMULATION PACK ...	142/189
Grand Prix 500-Quad	
-Superski	
SUPREME CHALLENGE	125/165
Tetris-Elite-Stargilder	
Sentinel-Ace 2	
LES DEFIS DE TAITO	136/195
T. Renegade-Arkanoïd 1-2	
Bubble bobble-Flying shark-Slapf.	
TEN MEGA GAMES 3	125/145
Leaderboard-10thFrame	
Last mission-Ranama-Fighterplot	
Firelord-Rocco-Dragon talk...	
944 TURBO CUP	145/195
A 320	
AIR BORNE RANGER	140/189
AFTER BURNER	182/220
ARCADE WIZARD	95/145
ARCHE CAPT. BLOOD	165/192
BABARIAN 2	87/136
BATMAN	92/145
BEYOND ICE PALACE	92/140
BLACK LAMP	87/136
BLASTEROIDS	129/175
BUMPY	142/192
BUTCHER HILL	95/145
CARRIER COMMAND	142/192
CHICAGO 30's	95/145
CHICAGO 90	142/192

C D

CIRCUS GAMES	115/165
CONSPIRACY	185
CORPORATION	92/140
CORRUPTION	195
COSMIC PIRATE	95/145
CRAZY CARS II	135/175
CYBERNOID 2	92/136
DALEY S THOMPSON O.C.	92/136
DARK FUSION	95/145
DOUBLE DETENTE	95/145
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	96/149
F15 STRIKE EAGLE	96/146
F16 COMBAT PILOT	142/192
FER ET FLAMMES	246
FINAL COMMAND	125/172
FORCE AND FORGET	126/166
FISH	182
FOOTBALL MANAGER 2	92/136
FORGOTTEN WORLDS	95/145
FUSION 2	182
GALACTIC CONQUER	126/165
GARY L. HOT SHOT	95/135
GUERRILLA WARS	87/136
GUNSHIP	192/182
H.A.T.E.	95/145
HIGHWAY PATROL	142/192
HUMAN KILLING MACH.	95/145
INDIAN MISSION	156
IRON HAND	95/145
IRON TRACKERS	192
JINKS	95/145
L'ANGE DE CRISTAL	142/196
LASER SQUAD	95/145
LAST DUEL	95/145
LED STORM	95/145
LE MAITRE ABSOLU	165
LE MANOIR MORTEUIL	195
MAJESTIC	142/176
MAXI BOURSE	142/192
MEURTRIE A VENISE	1

DISQUETTES 3 " POUR AMSTRAD

à l'unité par 100

Réf.	10	20	50	100
3" CF2	184 F	348 F	830 F	1570 F
5" 1/4 DFDD	70 F	136 F	325 F	600 F

*** Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans**
Livrées avec enveloppes + étiquettes

BOÎTIER PLASTIQUE type AMSOFT 39 F Les dix

% 16

BON DE COMMANDE EXPRESS

à retourner à

 93.51.61.30

JEFFICO - B P 693 - 06012 NICE CEDEX

MINUTE! 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 JOURS SUR 7

TITRES (garantie echange immediat)	Qte	Prix	Montant
PORT LOGICIELS JEUX 18 F DOM TOM + 50 F		S/ TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paye par carte bleu et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue

date d'expiration can by Gi@nts

NOM PRENOM

N° ET RUE
CODE POSTAL

VILLE CODE POSTAL SIGNATURE OBLIGATOIRE

SIGNATURE OBLIGATOIRE

precisez votre ordinateur

DISC

☐

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

AS : SI MA TANTE EN

OK, pas de problème, je suis conscient que ce titre n'est pas le meilleur de la série. Que voulez-vous, il faut parfois savoir ménager sa monture dans le but d'aller le plus loin possible. Cours assembleur numéro... (je ne sais plus), nous voilà !

Après avoir travaillé sur le Z80 en particulier, nous avons commencé le mois dernier une étude de la mémoire écran. Nous avons abordé la disposition des lignes ainsi que l'organisation des pixels à l'écran, selon les octets en mémoire et les modes utilisés. Pour ne pas nous perdre, nous allons poursuivre nos investigations à l'endroit où nous avons été brutalement arrêté le mois dernier, par un manque imprévisible de place. J'étais donc en train de dire que la formule permettant de calculer la position et la couleur d'un point en mode 0 était assez complexe. Heureusement qu'en assembleur, il y a des façons de passer à côté de ce genre d'équations, sans quoi il serait très difficile de bidouiller. La complexité de la configuration binaire en fonction de la couleur commence à me donner des migraines, mais nous savons qu'en assembleur, il existe des ruses permettant de ne pas trop s'ennuyer. Sans plus attendre, en voici une.

INDEX MAJEUR, FAUT PAS POUSSER

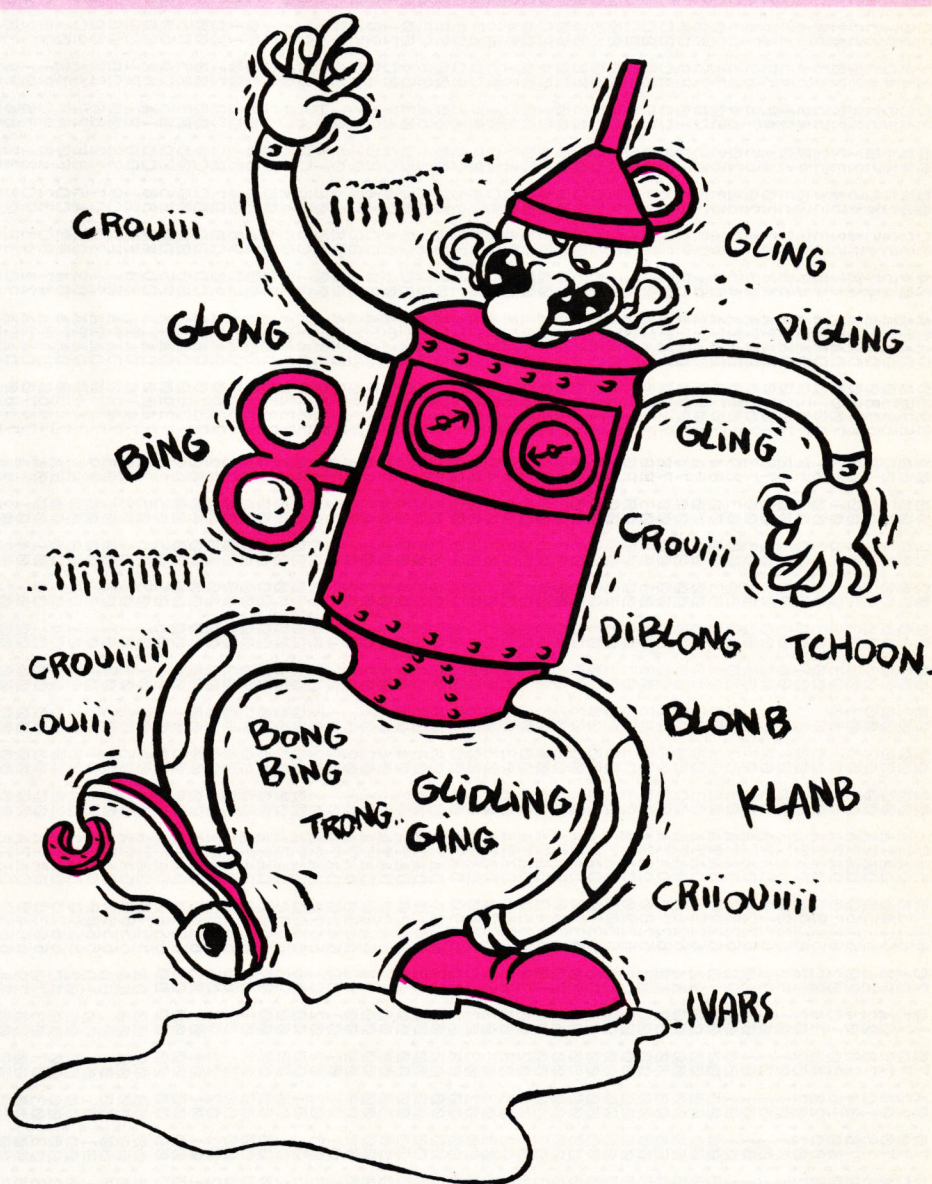
Quand nous parlons d'index, il faut entendre non pas les registres d'index, mais le mode d'adressage qui consiste à se promener sur une table d'objets en se servant d'un pointeur. Celui-ci est alors appelé index car il sert à adresser directement un objet à partir d'une valeur désirée. Un exemple simple de ce genre de stockage : ranger dans une table les octets contenant les masques de couleur en mode 0, et les récupérer en indexant simplement le début de la table avec le numéro de la couleur désirée pour obtenir l'octet à mettre en mémoire. Voici le genre de routine permettant de recevoir une encre dans l'accumulateur :

Les valeurs contenues dans la table

```

ORG    #9000
ENT    $
; A doit contenir le numéro d'encre.
DEB    PUSH    HL      ; Sauvegarde de HL
      LD      HL, TABLE ; qui pointe sur la table des masques
      ADD     A, L      ; A contient le numéro d'encre
      LD      L, A      ; et permet par addition
      LD      A, (HL)   ; de faire indexer HL sur le masque
      POP     HL       ; HL restauré et le masque dans A
      RET          ; retour à l'envoyeur.

TABLE  DEFB    #00, #80, #08, #88
      DEFB    #20, #A0, #28, #A8
      DEFB    #02, #82, #0A, #8A
      DEFB    #22, #A2, #2A, #AA
    
```



sont les masques du point gauche d'un octet. Elles ont été obtenues simplement à l'aide d'un petit programme Basic contenant un pauvre PLOT et un petit PEEK, dans une boucle FOR-NEXT toute bête. Certains diront : "Pourquoi utiliser une table alors qu'il serait facile de faire un petit calcul tout bête ?" A ceux-ci je

répondrai que cette routine ne prend pas beaucoup plus de place, table incluse, que la routine de calcul, et est, sûrement, dix mille fois plus rapide. Attention tout de même, si votre table se trouve en fin de page, il vous faudra aussi modifier H car dans notre exemple, seul L subit l'addition avec A, ce qui suffit à modifier HL. Il vous faud-

AVAIT...

ra donc toujours faire attention à ce que le poids faible de l'adresse de la table (représentée par le registre L) n'excède jamais #F0, soit 240. Sans quoi, cette routine ne serait plus bonne et donc inutilisable. Comme dit ci-dessus, les masques de la table sont ceux du point gauche dans l'octet. Pour obtenir le masque du point droit, il suffit de décaler les valeurs à droite d'un bit et le tour est joué. Pour être sûr d'être clair, le masque est, en l'occurrence, la valeur à mettre dans un octet pour obtenir un point dans une couleur désirée à l'écran. A titre de démo, voici un petit listing du genre sympa.

LISTING STYLE : LISEZ

Avant tout, voici le petit source assembleur, les explications viendront ensuite.

Comment marche cette routine qui n'appelle aucun vecteur système ? C'est très simple, et je m'en vais vous l'expliquer. Ciao ! Oh excusez-moi, encore un peu de travail. Si vous n'avez pas séché le mois dernier, vous devez avoir vu un petit listing Basic permettant de calculer l'adresse de début d'une ligne écran, en fonction de son numéro. Revoici la ligne intéressante juste histoire de savoir de quoi on parle :

ADRESSE=&C000+2048*
(Y MOD8)+80*(Y 8)

La routine assembleur ci-dessus prend exactement le même principe de fonctionnement que cette ligne. En assembleur, détailler c'est gagner, alors allons-y.

Du label DEB au label PLUS800, nous initialisons les registres de manière que HL pointe sur le début de la mémoire écran, DE contienne 2048 et C le numéro de ligne. Si B contient trois, c'est pour préciser que trois décalages seront effectués.

Entre le label PLUS800 et son DJNZ, tout le travail représenté par Y MOD 8 dans la ligne ci-dessus est effectué. C est décalé à gauche une première fois, si 1 tombe dans le Carry, alors il faut additionner 2048 à HL. Ensuite DE est multiplié par 2 pour être prêt à recommencer l'opération. Comme nous allons encore décaler C à droite, le bit qui tombera vaudra non pas 1 mais 2, car un décalage a déjà été effectué. De ce fait, ce n'est pas 2048 qu'il faudra ajouter à HL, mais bien 4096 pour le deuxième décalage et 8192 pour le troisième. Cela explique

donc les décalages successifs de DE relativement à ceux de C. HL contiendra à ce moment &C000+2048*Y MOD 8.

De PLUS800 à son DJNZ, nous faisons l'opération représentée par 80* (Y 8), de la même manière que ci-dessus. L'adresse du début de la ligne écran est alors complète dans HL.

Les cinq lignes suivantes permettent simplement de récupérer le masque à paker en fonction de la couleur du point à afficher, comme la première routine de cet article.

Vient ensuite le moment d'additionner le déplacement sur la ligne à HL pour obtenir l'adresse finale. DE est donc chargé avec l'abscisse et est décalé, car deux points sont contenus par un octet. Si l'abscisse est paire, c'est le point de gauche qu'il faut affi-

cher, donc ne pas toucher au masque. Dans le cas contraire, soit quand la retenue passe à 1 lors du décalage de E, il faut décaler A à droite pour que le masque influence bien le point de droite de l'octet visé.

DE contient alors le déplacement réel sur la ligne, il est additionné à HL qui contient l'adresse finale. Le contenu de l'écran est pris en compte par le OR et le tout est enfin affecté. Sympathique, non ?

ALLEZ, AU DODO

Il est maintenant l'heure pour moi de vous quitter car je suis un peu dans le plotage. En ce qui me concerne, je prends la grande. Clod, tu m'abonnes à Syntax Error, STP ?

Sined le Touriste (youpie !!!)

```

;
;
; ORG #9000 ; Adresse d'implatation
; EXEC $ ; Adresse d'exécution
;
DEB LD A, (YAXE) ; A contient l'ordonnée
LD C, A ; et le registre C aussi
LD HL, #C000 ; HL vise l'écran et DE contient le
LD DE, #800 ; déplacement pour une ligne dessous
LD B, 3 ; B contient le nombre de décalages
PLUS800 SRL C ; shift right logique de C
JR NC, MULDE1 ; s'il y a une retenue
ADD HL, DE ; alors HL est affecté de DE et
MULDE1 SLA E ; remis en état pour le décalage
RL D ; suivant, le nombre
DJNZ PLUS800 ; de fois contenues dans B.
LD B, 5 ; sans commentaires. DE contient
LD DE, 80 ; le pas de saut pour huit lignes
PLUS80 SRL C ; et tout se passe comme
JR NC, MULDE2 ; dans le cas précédemment
ADD HL, DE ; rencontré, ce qui force HL à
MULDE2 SLA E ; contenir l'adresse où commence
RL D ; la ligne recherchée,
DJNZ PLUS80 ; ce qui est fait.
LD DE, TABLE ; DE pointe sur le début de la
LD A, (COUL) ; table des couleurs, ce qui permet
ADD A, E ; de récupérer le masque de la
LD E, A ; couleur convoitée dans A.
LD A, (DE) ; Sympathique mais déjà vu.
LD DE, (XAXE) ; DE doit contenir l'abscisse du
LD D, 0 ; point à afficher, sur 1 octet.
RR E ; 2 points par octet donc division,
JR NC, LESSA ; et décalage du masque si c'est le
SRL A ; point de droite que l'on désire.
LESSA ADD HL, DE ; HL contient maintenant l'adresse du
OR (HL) ; point à placer, sans affecter
LD (HL), A ; l'environnement déjà installé.
RET ; Et retour à l'envoyeur
; cette table ne m'est pas inconnue.
TABLE DEFB #00, #80, #08, #88
DEFB #20, #A0, #28, #A8
DEFB #02, #82, #0A, #8A
DEFB #22, #A2, #2A, #AA
; Données pour l'assemblage.
XAXE DEFB 0
YAXE DEFB 0
COUL DEFB 0

```


Saluons aujourd'hui la tribu des assoiffés d'aventure en quête de connaissance, qui depuis trois mois déjà se nourrissent des programmes parus dans leur journal préféré. Réjouissez-vous car, ce mois-ci, la lumière sera (comme dirait Yann, rrr...), et vous allez enfin pouvoir inclure dans votre jeu des images de votre cru.

Vous savez tous, j'en suis sûr, comment on sauve une image écran sur la disquette à partir du Basic. En effet, une ligne de programme du type 'SAVE "IMAGE", B, &C000, &4000', crée sur le disc un fichier binaire de 17 Ko, qui peut être rappelé à l'écran par 'LOAD "IMAGE.BIN", &C000'. Si nous devons insérer ce type de fichiers dans les jeux d'aventures, cela poserait de gros problèmes. D'une part, une attente assez longue (toujours trop longue) pour le chargement de l'image et, d'autre part, sur une disquette formatée à 178 Ko, on ne pourra pas mettre plus de dix images par face, ce qui représente pour un jeu de type classique, trois disquettes, avec en plus, toutes les trente secondes, une phrase du genre 'INSEREZ LA FACE MACHIN DU JEU'. Imaginez l'angoisse de jouer sur de tels jeux. Très bien, on est d'accord, il faut absolument trouver une autre solution. Vous vous doutez bien que, si je parle de ce genre d'inconvénients, c'est que je suis capable d'apporter une solution à ce problème (qui a dit chiche ?).

LA SOLUTION

En examinant la page d'un jeu d'aventures quelconque, vous verrez que les dessins qui sont attribués à chaque lieu ne remplissent pas la totalité de l'écran, et qu'une fenêtre est réservée à un endroit bien précis pour les accueillir. En se penchant très légèrement sur le problème et en réfléchis-

sant un peu, on peut en déduire qu'il n'est pas nécessaire de sauvegarder l'écran en entier, mais seulement la fenêtre dans laquelle sera positionnée cette image.

Je vous préviens tout de suite, nous devons, pour cela, faire quelques petites galipettes, en sautillant sur un trampoline nommé assembleur et non pas désir.

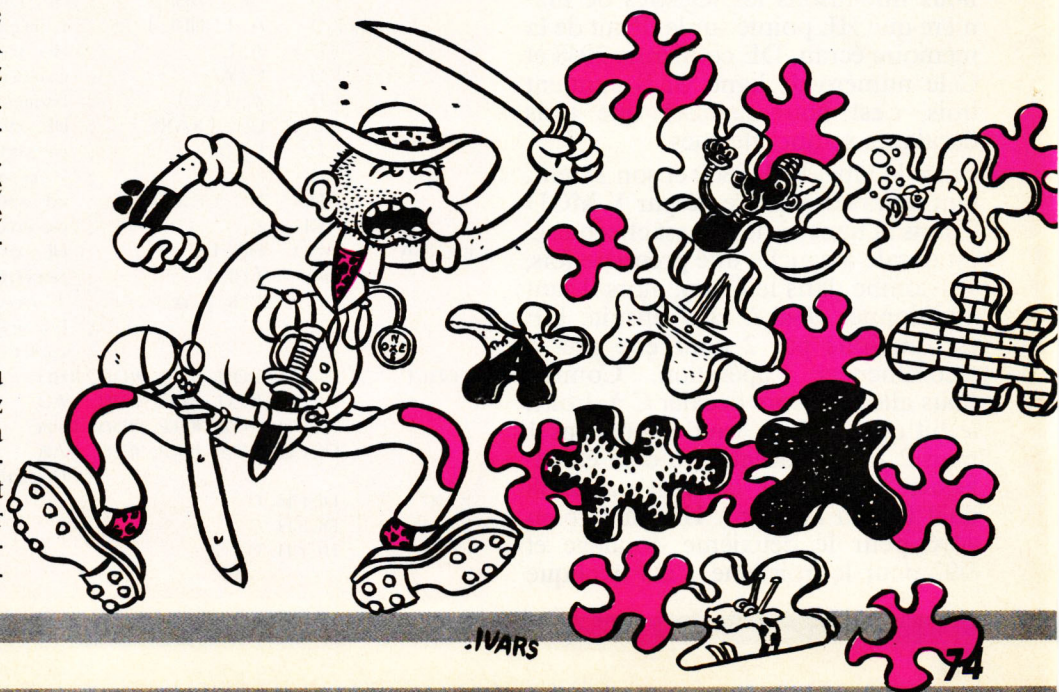
A TRAVERS LES FENETRES

Avant toute chose, vous allez définir la fenêtre dans laquelle seront affichés les dessins. La commande 'WINDOW', vous la connaissez tous. Vous allez sous Basic définir une fenêtre et calculer sa taille, à savoir qu'en 'MODE 1' on doit multiplier la longueur de la fenêtre (le nombre de caractères affichables sur une rangée) par sa hauteur (le nombre de rangées), pour avoir ainsi le nombre total de caractères affichables dans cette fenêtre. Sachant qu'un caractère occupe exactement 16 octets en mémoire, on multiplie par 16 le chiffre précédemment calculé et on obtient la taille de notre fenêtre graphique. Faites maintenant un petit essai, supposons que la taille de la fenêtre soit égale à 'TAILLE', entrez au clavier directement :
SAVE "ESSAI", b, 10000, TAILLE+4
Vous venez de sauver en mode direct une zone mémoire allant de l'adresse

10000, sur une longueur égale à celle de votre fenêtre graphique, par l'instruction 'CAT'. Vérifiez la présence du fichier 'ESSAI.BIN' et notez sa taille, en divisant le nombre de Ko disponibles sous le format classique (qui est de 178 Ko) par la taille du fichier 'ESSAI.BIN'. Vous obtenez, ô miracle, le nombre de dessins stockables sur la face de votre disquette. Si vous trouvez que le nombre d'écrans est insuffisant, alors réduisez la taille de votre fenêtre, et cela jusqu'à entière satisfaction. Ne vous faites pas trop d'illusions, une disquette sera saturée avec une trentaine d'images de 5 Ko chacune, ce qui, à mon avis, est un juste compromis entre le nombre d'images et leur taille. Lors de la sauvegarde, nous avons réservé quatre misérables octets en plus, car il seront occupés par les quatre couleurs attribuées à chaque image.

A VOS PINCEAUX

Pour faire vos jolis dessins, il faudra respecter quelques petits détails : vos créations graphiques seront toujours à un même emplacement et seront toutes de même taille. Pour cela, après avoir défini une fenêtre par la commande 'WINDOW', entrez directement au clavier 'PAPER 3:CLS:SAVE "FENETRE", B, &C000, &4000'. Ainsi, vous aurez sur votre disquette de travail une page de 17 Ko avec, en fond



VANT TOUT (IV)

de couleur n°3, l'emplacement de votre dessin. A partir de là, avec n'importe quel logiciel graphique, vous pouvez faire de jolis dessins qui émerveilleront les joueurs futurs de votre jeu par leur beauté. Si vous ne possédez pas de logiciel graphique, je vous conseille de vous procurer The Advanced OCP Art Studio. Juré, je ne suis pas payé par l'éditeur (Rainbird, en l'occurrence), mais c'est à mon avis le meilleur sur le marché Amstrad, et sera décapité par Sined, celui qui prendra le contraire.

POUM'S BIDOUILLES

Le premier listing vous permettra de sauvegarder sur disquette vos dessins, le deuxième sera utilisé pour la lecture des images à partir du disc. C'est ce dernier qui sera inclus dans votre jeu. Pour ne pas vous imposer l'emplacement des images sur l'écran, les deux listings (1 et 2) sont écrits de façon incomplète, et vous constatez que chacun comporte cinq étoiles dans sa ligne de DATA, qu'il faudra remplacer en fonction de l'emplacement de votre fenêtre. Pour cela, lancez le troisième listing, répondez correctement aux questions et remplacez les étoiles par les valeurs données dans le dernier petit programme. Les deux variables 'TAILLE' et 'ADRESSE' sont également remplacées par les deux valeurs qui seront indiquées en fin du troisième programme (ça en fait des programmes et des listings !...).

1er listing :

```
10 INPUT "NOM DE L'IMAGE DE
17 KILOS";IMS
20 MODE 1:LOAD IM$, &C000
30 RESTORE 100:FOR I=39999 TO
40022:READ A$
40 POKE I,VAL("&"+A$):NEXT I
:CALL 40000
50 MODE 1:PRINT "INSEREZ LE
DISC DE SAUVEGARDE"
60 INPUT "PUIS DONNEZ UN
NOM POUR VOTRE IMAGE";NO$
70 FOR I=0 TO 3:PRINT "encre n°
";I;INPUT A
80 POKE TAILLE+ADRESSE+I,
A:NEXT I
90 SAVE NO$,B,ADRESSE,TAI-
LE+4
100 DATA 00,21,*,*,11,*,*,06,*,C5,
E5,01
110 DATA *,00,ED,B0,E1,CD,26,BC,
```

C1,10,F2,C9

2e listing :

```
10 MEMORY ADRESSE-1:RESTO-
RE 70
20 FOR I=40000 TO 40024:READ A$
30 POKE I,VAL("&"+a$):NEXT I
40 LOAD STR$(CASE),ADRESSE
:CALL 40000
50 A=ADRESSE+TAILLE:FOR
I=0 TO 3
60 INK I,PEEK(I+A):NEXT I:BOR-
DER PEEK (A)
70 DATA 11,*,*,21,*,*,06,*,C5,D5,01,
*,00
```

```
80 DATA ED,B0,D1,EB,CD,26,
BC,EB,C1,10,F0,C9
```

3e listing :

```
10 INPUT "COORDONNEE DU
CURSEUR A GAUCHE DE LA
FENETRE",X
20 INPUT "COORDONNEE DU
CURSEUR EN HAUT DE LA
FENETRE",Y
30 INPUT "LONGUEUR EN
CARACTERE DE LA FENETRE",L
40 INPUT "HAUTEUR EN LIGNE
DE LA FENETRE",H
50 SHG=49152+(X-1)*2+(Y-
1)*80:A(2)=INT(SHG/256):A(1)=SH
G-A(2)*256
60 MEM=39995-L*H*16:A(4)=INT
(MEM/256):A(3)=MEM-A(4)*256
70 A(5)=H*8:A(6)=L
80 FOR I=1 TO 6:PRINT "remplacez la
";I;"eme étoile par ";
90 PRINT HEX$(A(I),2):NEXT I
100 PRINT "dans les listings, rempla-
cez 'ADRESSE' par ";MEM
110 PRINT " et 'TAILLE' par
";L*H*16
```

LE COUP DE POUCE FINAL

Dans le cas du premier programme, à la question 'DONNEZ UN NOM POUR VOTRE IMAGE', il faudra donner le numéro 'CASE', qui est le numéro de la case dans laquelle se trouve le joueur (voir le premier article du mois de mars).

Le deuxième programme, celui qui sera inclus dans votre jeu, cherchera sur la disquette un fichier qui sera désigné par la variable calculée à partir de la position du joueur. L'emplacement du joueur est donné par la variable 'CASE', l'instruction 'STR\$(CASE)' transforme cette variable de type numérique en une variable alphanumérique qui peut être lue sur la

disquette, et par conséquent le fichier sera mis en mémoire à partir d'une adresse, qui vous est donnée dans le troisième listing.

Le programme de sauvegarde des images vous demande les quatre couleurs que vous avez utilisées et les inclut en fin du fichier, avant de les sauver sur disquette. De même, lors de la lecture, ces couleurs sont restituées. Avouez que c'est bien pratique.

LA SURPRISE DU MOIS

Si vous faites partie des lecteurs qui nous suivent depuis le début de la rubrique "Aventure", estimez-vous heureux, car vous aurez le rare privilège de participer à un mini-concours que j'ai décidé de lancer à l'instant même. Qui dit concours, dit une participation, et ce sera la vôtre, bien sûr. Vous avez sûrement tous commencé à écrire un jeu (d'aventures pour ceux qui viennent d'arriver). Vous allez nous en faire profiter en nous l'envoyant sous forme de disquette.

Qui dit concours dit également des prix. Le premier gagnant recevra un tee-shirt *Saleté de Bug* (mais oui, c'était l'illustration du mois de mars de la rubrique "Aventure", dessinée par le grand maître, j'ai nommé le seigneur Yann Serra en personne). Sachez que l'heureux élu sera le seul lecteur d'*Amstrad Cent Pour Cent* à avoir le privilège de le porter, car ces tee-shirts ont été fabriqués à moins de vingt exemplaires, en France et dans le monde, je dirais même dans la galaxie. Les neuf autres qui suivront (si leur jeu est terminé et s'il est jouable sans trop de saletés de bugs), je m'engage à les faire connaître par des milliers de joueurs sur Amstrad, dans toute la France. Dans le cas contraire, je les aiderai de mon mieux pour qu'ils puissent enfin finir leur chef-d'œuvre.

Ce mois-ci, pas de citation d'Amousse qui est en vacances, alors grosses bises et bonne programmation.

POUM

INTERFACES DE

Une des IDT (Interface de transfert, j'utiliserai désormais cette abréviation tout au long de mon article) des plus connues pour Amstrad CPC, Mirage Imager, mise à nu, va vous dévoiler tous ses secrets (ou presque...). Vous vous demandez peut-être à quoi sert cette petite boîte noire (enfin gris clair...) fichée à l'arrière d'un CPC ? Dans ce cas, lisez mon article, sinon à quoi ça sert que je me décarcasse ? Peuchère, quoiqu' une IDT ne soit pas vraiment peu chère.

D'origine anglaise, le Mirage Imager version Turbo est censé transférer 100 % des programmes, sans coup férir. M.B. Daniells, l'inventeur du Mirage Imager, d'après le copyright, a-t-il vraiment fabriqué l'IDT qui "craque" tous les softs ? Eh bien, on peut presque répondre à cette question par l'affirmative, malgré quelques inconvénients qui obligent parfois l'utilisateur à se décarcasser (tiens, encore ?) un peu, pour rendre au programme sauvegardé son aspect et/ou ses couleurs d'origine.

CULTURE GENERALE

Prêts à avaler la pilule ? OK. Alors prenez une bonne inspiration et lisez. Avant tout, il faut savoir que les programmes sauvegardés avec une IDT ne peuvent fonctionner que si cette même IDT est présente sur l'ordinateur. Il est donc impossible de refiler des copies aux petits copains s'ils ne possèdent pas la sus-dite IDT (d'ailleurs chacun sait qu'une certaine loi, que nous connaissons bien, réprime ces échanges frauduleux). Les IDT (je sais que je dis souvent IDT et qu'à la correction y'z'aiment pas tellement les

répétitions mais c'est quand même le sujet de l'article, non ?) possèdent deux avantages, à mon sens significatifs, qui les rendent extrêmement utiles : premièrement, les transferts K7/D7 (sans oublier, bien sûr, les transferts D7/K7, D7/D7 et K7/K7, toujours présents et indispensables). Et deuxièmement, la possibilité de "geler" un jeu à n'importe quel moment, permettant ensuite de le reprendre à l'endroit sauvegardé. C'est particulièrement utile pour certains logiciels "crise-de-nerf" (qui n'a jamais maudit un soft qui lui tenait tête, et ce, toujours au même et fatidique endroit, atteint après un temps de jeu qui devient de plus en plus exécré et exécrable ?). Voyons maintenant le fonctionnement détaillé du Mirage Imager.

UTILISATION

Toutes les opérations pour sauvegarder, charger, exécuter un programme se font à partir d'un menu que l'on obtient par simple appui sur un bouton (on dit que l'IDT prend "possession" de l'ordinateur). Ce menu, qui s'affiche en haut de votre écran, possède huit fonctions que nous allons étudier ci-après plus en détails.

LOAD, SAVE, RUN, CAT

Qui ne connaît pas ces quatre fonctions ? Personne ! Très bien, passons à la suite. Ah, quelques précisions quand même... La sauvegarde se fait en un seul bloc, compressé, qui prend ainsi le moins de place possible. Les temps de sauvegarde et de chargement sont un peu plus longs que le laisse croire la pub : "Rechargez un programme de 64 Ko en 14 secs après l'avoir transféré en une vingtaine de secs !" Mmmmmouais... ils devaient avoir un chrono rouillé, comme pour les temps de livraison (il faut compter un mois avant de recevoir son Mirage. Certains peuvent trouver ce délai raisonnable, mais pas moi). Enfin, ce n'est guère important mais je le signale quand-même, pour dire, quoi. Et puis moi, je les aime bien à Duchet Computer, faut pas croire. Je leur ai déjà passé plus d'une commande : entre leurs budgets, leurs nombreux utilitaires et leurs extensions non moins nombreuses, y'a du choix. En

tout cas, vu le ton qu'ils utilisent pour présenter leurs produits, ils doivent être assez marrants... Quant à Cat, c'est une fonction à utiliser précautionneusement car, une fois activée, elle efface tout programme présent en mémoire. (Y'a plus.)

NEW

Ah, voilà une fonction qu'elle est utile ! Elle permet, en effet, de "jouer" avec la Ram et avec la Rom. Les programmes sauvegardés, prennent alors moins de place. Ainsi, un transfert de K7 à D7 qui prend, par exemple, 58 Ko, en prendrait 64 de plus sans une bonne utilisation de la fonction New. Fonction justement bien utilisée si vous répondez N(o) à la question 'Disable expansion Roms' lorsque vous chargez un programme que vous voulez sauvegarder qui se trouve sur disquette, et Y(es) lorsque vous chargez un programme qui se trouve sur cassette (l'inverse de l'opposé du contraire en sens unique, passant par l'avenue du général de Trifouillis-les-Oies, sans canne mais avec des lunettes. Maxime désormais bien connue dans ce journal). Mais si vous préférez avoir des programmes de plus de 100 Ko, et je sais que vous n'êtes pas nombreux, ne vous occupez pas de cette fonction.

WINDOW

Votre écran fait la gueule ? Il a l'air encore plus ravagé que votre doux visage lorsque vous vous réveillez le matin ? Pas d'blêmes, Etienne. La solution pour avoir une peau nette c'est euh... je m'égèrerais que ça ne m'étonnerait pas. Revenons à nos fonctions : Window permet de redéfinir la largeur, la hauteur et la position verticale de l'écran. Une largeur de 32 arrange bien souvent des écrans bouleversés...

ADRESS

Une deuxième façon de rendre à votre écran son aspect originel. Il vous suffit de modifier son adresse (qui est normalement en 49 152) jusqu'à ce que le résultat vous plaise. Les autres adresses étant 0, 16 384 et 32 768. La notice signale également que, si votre écran

TRANSFERT

"roule" (bah oui, roule) un peu, vous pouvez rectifier en ajoutant de 0 à 2 046 à l'adresse choisie. Si, avec ça, vous ne rendez pas fière allure à votre écran...

INK

Voilà une fonction qu'il faut manipuler habilement sous peine de se retrouver avec un jeu aux couleurs pis-seuses. Lorsque je disais dans mon intro qu'il fallait se prendre la tête quelquefois, je pensais particulièrement à cette fonction. En effet, un programme "imagé" (sauvegardé avec le Mirage Imager, tout le monde avait compris) ne rend pas toujours les bonnes couleurs. Aussi, après avoir choisi un Pen (de 0 à 16) qui clignotera sur l'écran et qui vous indiquera ainsi ce qui va se modifier, il vous faudra choisir un Ink (de 0 à 26) qui vous conviendra. C'est assez embêtant, et c'est même très chiant quand on passe une demi-heure, ou quelquefois une heure, à arranger son écran, mais c'est indispensable. Enco-

re que les daltoniens peuvent parfois passer outre...

CONCLUONS

Voilà, cette IDT étant passée en revue, vous vous demandez peut-être quels logiciels on ne peut pas transférer ? Eh bien, il est difficile d'utiliser une IDT pour les jeux d'aventures, par exemple. Ceux-ci faisant un accès disque à chaque changement de lieu, il arrive que très souvent la sauvegarde soit incomplète. La solution dans ce cas : faire une première sauvegarde avec l'IDT puis une copie de la D7 que vous mettrez dans le lecteur après le chargement du fichier "imagé". Même chose pour les jeux en plusieurs parties. En fait, les seuls jeux intransférables sont ceux, hyper-protégés, qui recherchent la protection à chaque chargement disque (mais la plupart du temps la protection agit lors du chargement du soft, donc pas trop de problèmes). Attention, n'oubliez pas : sauvegarde **per-so-nel-leu**. Bon. Dernière précision : il peut arri-

ver, dans de très rares cas, que vous ne puissiez pas "interfacer" un programme. Ou plutôt, si, vous l'interfacez, mais votre écran souffre de malformations du genre rayures ou je-ne-sais-quoi, et, malgré tous vos efforts, vous ne réussissez pas à avoir un écran potable (je le signale car cela s'est produit **une** fois (sur une centaine d'autres) pour moi, avec mon Mirage Imager. Dans ce cas... eh bien, à vrai dire, je suis perplexe, car je ne sais pas si c'est vraiment l'IDT qui transfère mal ou si c'est moi qui n'utilise pas les fonctions à fond. En tout cas, j'ai laissé tomber. Très utile mais pas indispensable, cette IDT en satisfera néanmoins plus d'un, de par ses performances et sa simplicité d'utilisation.

Chris

*Mirage Imager version turbo.
Distribué par Duchet Computer,
51 St-George Road, Chepston
NP6 5LA, Grande-Bretagne.
Tél. : 19 44 291 625780*



LE CHICAGO DE DEMAIN

Vous allez découvrir le Chicago des années 90, rien à voir avec les Thompson de bon papa et la prohibition. L'ordre a repris le dessus. Pas question ici de corruption et de guerre des gangs. Non-gangster, vous serez seul contre les représentants de la loi ; policier, à vous d'opter pour la bonne stratégie. On pourrait carrément dire qu'il s'agit de deux jeux en un seul. Que l'on choisisse le camp de la police ou celui des voleurs, le but et la stratégie à adopter sont complètement différents. Voilà comment Microïds nous propose une nouvelle version des gendarmes et des voleurs.

Me voilà de nouveau au centre de cette ville comme un animal traqué. A peine ai-je eu le temps de me piller une petite banque, que l'appareil policier s'est mis en place. Il faut fuir au plus vite, cela sent le roussi, normal quand on a la rousse aux fesses. Heureusement, je n'ai pas pris un veau comme véhicule. Ma petite voiture de sport ne craint personne en vitesse. Mais mes adversaires sont rusés et, surtout, nombreux. Avant tout, évitons de réfléchir. Puisqu'il faut fuir, autant essayer de sortir de cette maudite ville. Ma petite voiture est presque aussi bourrée d'électronique que celles des policiers. Au centre de mon tableau de bord, mon radar longue portée m'indique non seulement ma situation dans la ville, mais aussi l'emplacement des voitures de police. A côté, un autre radar, de courte portée, me permet de voir ce qu'il y a, quelques pâtés de maisons devant moi. A force de rouler comme un fou, j'ai loupé un virage et me voilà obligé de faire une marche arrière. Comme la plupart des automobiles américaines, ma voiture



76%



possède une boîte automatique, avec une marche avant et une marche arrière. Un indicateur me dit quelle vitesse est enclenchée, et aussi à quelle allure je roule.

Les rues de la ville sont encombrées d'autres véhicules que ceux de la police. Il faut donc respecter un minimum le code de la route, ou bien s'exposer à de nombreux accrochages avec les autres usagers de la voie publique ; ce qui attire inévitablement la police, risquant de compromettre ma fuite.

AU QUARTIER GENERAL

"Appel de la voiture leader. Le suspect se dirige vers le nord de la ville. Voici les coordonnées du point où doivent se rendre les voitures deux et trois pour lui bloquer le passage. Alors, sur l'écran radar de contrôle, une mire s'inscrit. Le policier détermine l'endroit où les voitures se rendront. Ordre est donné aux autres voitures de poursuivre le bandit". Après avoir ainsi lancé toute la brigade aux trousses de cet insaisissable hors-la-loi, je saute dans ma voiture et me dirige vers le petit point rouge qui représente le fuyitif sur mon radar. Il vient juste de disparaître de mon écran, mais je peux le suivre, en passant sur le radar d'une autre voiture plus proche de lui. Je peux aussi en profiter pour changer de voiture leader en cours de poursuite et ainsi me trouver aux premières

loges pour l'hallali. Si l'idée du soft est dans l'ensemble assez bonne, puisqu'elle possède un côté stratégique quand on choisit le camp de la loi, et un côté arcade pour les amateurs du chaos, la réalisation laisse un peu à désirer. On sent bien que l'idée de ce jeu a deux ans, le graphisme et l'animation sont en dessous de ce qu'on peut espérer d'un soft sur CPC.

CHICAGO 90 de MICROIDS
K7 : 145 F
Disc : 195 F



Graphisme :	65 %
Son :	70 %
Animation :	65 %
Difficulté :	80 %
Richesse :	85 %
Scénario :	85 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	75 %
Longévité :	80 %
Rhaa/Lovely :	80 %

LE MAITRE ABSOLU

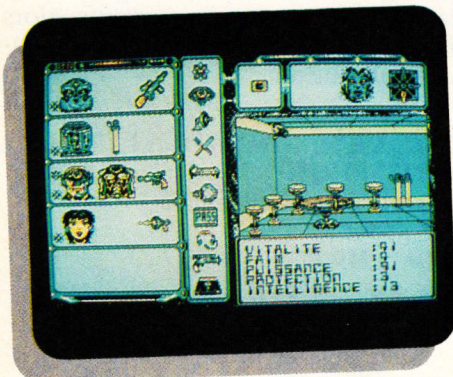
70%

An 2523, livre de bord du capitaine Gregorie Kane sur 6 Alpha 5 à proximité de Jupiter. "Venons de découvrir, lors d'une poursuite contre rebelles action Teta, Octopus III, centre scientifique terrien, disparu depuis cinquante-sept ans. Pénétrons dans vaisseaux pour connaître raisons de sa disparition."

Depuis le début de la conquête spatiale en 2400, les Groupes d'Intervention galactique attirent de nombreux jeunes. L'alliance Terrienne, nom du gouvernement unique, a toujours bien traité ces unités en leur fournissant le matériel le plus récemment sorti des usines d'armement. Ils bénéficient d'ailleurs de petits patrouilleurs rapides, les fameux HLK 830.

UN TOUR DE ROLE

En début de partie, le joueur pourra choisir de jouer avec l'équipe prédéfinie ou d'en créer une nouvelle. Une équipe comporte quatre membres.



Celle du GIG23 est composée d'un Androïd, d'un Terminal, d'un Cybern ainsi que d'un agent spécial. Si le joueur décide de former sa propre équipe, il aura le choix entre six personnages, les quatre précités et aussi un capitaine et un Genetic, être dont le but est d'assurer la maintenance technique et biologique de l'équipe. Chaque personnage est défini par un certain nombre de caractéristiques : la vitalité, la puissance, l'intelligence, la sagesse, l'habileté et le charisme. A cela s'ajoute la protection en fonction du vêtement que porte le personnage,



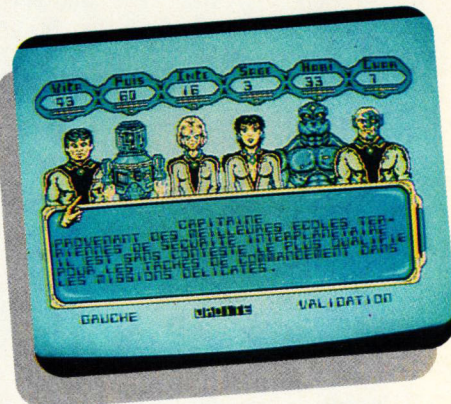
combinaison de vol de survie ou de combat. Après avoir choisi le personnage, le joueur devra le doter d'armes, en fonction de ses possibilités financières. Celles-ci vont du simple poignard au canon-laser le plus perfectionné. On retrouve, dans ce jeu, le fonctionnement classique des jeux d'aventures-rôle, avec la possibilité de séparer chaque personnage du reste de l'équipe.

UN LABYRINTHE DE METAL

La première action que nous entreprenons après avoir pénétré dans le vaisseau est de s'assurer du bon état de notre matériel. Les icônes situées au centre de l'écran correspondent chacune à un type d'action. Elle permettent de se déplacer, d'ouvrir certaines portes, de manger, de prendre, d'écouter ou de combattre, etc. Bien sûr, il existe une icône pour sauvegarder le jeu en cours. Après avoir ouvert la porte, nous pénétrons dans un dédale de couloirs. Nous essayons d'ouvrir toutes les portes, certaines s'y refusent d'autres pas. Brusquement, nous nous retrouvons face à une espèce d'horrible crapaud. Pas question d'engager le dialogue, nous ouvrons le feu et, en quelques secondes, celui-ci est désintégré. Après un court instant, un de ses semblables apparaît. Pas possible, il doit y avoir un nid pas loin. Après



avoir réduit l'ennemi en cendres, nous décidons de ne pas nous attarder et de continuer nos recherches. Justement, nous arrivons dans la salle de contrôle vidéo. Un robot nous fait face, mais son attitude ne paraît pas hostile ; aussi, nous engageons le dialogue, seul le Terminal peut décrypter son langage. Il nous annonce que l'humanité court un grand danger. A nous de découvrir lequel. Nous vous recontacterons quand nous en saurons un peu plus.



UN GOUT DE DEJA VU

Dès le début du jeu, une impression de déjà vu s'empare du joueur. Bon sang (pur sang), mais c'est bien sûr, c'est la copie conforme du Maître des Ames. La seule différence réside dans le scénario et dans l'époque. Un jeu qui plaira certainement à ceux qui avaient apprécié le précédent. On regrettera tout de même que les phases de combat n'aient pas été améliorées.

LE MAITRE ABSOLU
de UBI SOFT

Disponible uniquement en disc : 195 F

Graphisme :	75 %
Son :	75 %
Animation :	65 %
Difficulté :	70 %
Richesse :	70 %
Scénario :	70 %
Ergonomie :	65 %
Notice :	testé sur préversion
Longévité :	70 %
Rhaa/Lovely :	70 %



THE REAL GHOSTBUSTERS

56%



Il y a quelques mois, je vous parlais ici même d'une adaptation bien balèze de film en jeu : Robocop. Du coup, je m'étais mis à espérer que les éditeurs ne nous proposent plus que des adaptations réussies. Voilà pourquoi j'ai eu comme un petit pincement au cœur quand j'ai été choisi pour tester l'adaptation sur CPC de The Real Ghostbusters. Muni de l'inévitable rayon à protons, j'étais prêt à tout pour empêcher Marshmallow et ses sbires de hanter les microprocesseurs de nos machines préférées.

En plus, le film était super, et les personnages sont au panthéon de ma col-

lection pourtant riche en monstres, plus horribles les uns que les autres. Vous vous dites, "mais c'est qu'il nous raconte sa vie, ce keum, mais nous, on veut le jeu, rien que le jeu...". Je sais, je sais, mais c'est justement là que le bât blesse. Je retarde la mauvaise nouvelle que j'ai à vous annoncer, je retarde, et la page se remplit. Alors, j'y vais, je me lance, tant pis pour la cruelle déception qui risque de vous faire tourner de l'œil : The Real Ghostbusters n'est vraiment pas génial.

VRAIMENT PAS GENIAL OU COMPLETEMENT NUL ?

Pourtant, c'était bien parti : la jaquette, bien luxueuse, annonçait plein de nouvelles figurines. Et la musique (signée du fabuleux Ray Parker junior) nous a tous sciés : le thème du film interprété à la perfection par un CPC, croyez-moi, ça en jette. Malheureusement, ce sont les graphismes et l'animation qui déçoivent le plus. Scrolling saccadé (bien qu'assez rapide), perspectives baveuses, personnages aux couleurs similaires que l'on confond, en avant les maux de tête. Sans oublier les quelques arrivées inopportunes de vilains bugs (erreurs

de programmation) qui empêchent parfois le joueur de passer au niveau supérieur.

ATTENDEZ, PARTEZ PAS TOUT DE SUITE...

En théorie, le soft ne manque pourtant pas de charme. Le but du jeu est, en effet, de capturer un maximum de fantômes. Pour cela, il suffit de tirer comme un fou, dans tous les sens (joystick fortement conseillé) sur toutes les créatures bizarres que l'on peut croiser. Une fois abattus, les monstres se transforment en fantômes attirés par le rayon à protons. On peut aussi obtenir un écran de protection, un fantôme allié (serait-ce Bouftou l'affamé ?), et divers bonus disséminés en chemin. Le jeu est donc assez riche pour demeurer jouable, malgré les réserves émises plus haut. Ajoutez à cela la possibilité de jouer à deux, et vous comprendrez pourquoi ce soft n'a pas directement atterri dans l'abominable poubelle des locaux d'Amstrad Cent Pour Cent. Quoi qu'il en soit, je suis persuadé que The Real Ghostbusters sera totalement indispensable à tous les Real fans des chasseurs de fantômes, ceux qui ont vu films et dessins animés, et qui possèdent déjà livres, posters, revues, jouets, etc. (la liste est longue). Pour les autres, je vous aurai avertis, alors faites gaffe, un fantôme peut en cacher un autre...

Matt MURDOCK

THE REAL GHOSTBUSTERS de ACTIVISION

Distribué par UBI SOFT

K7 : 99 F

Disk : 149 F

Graphisme :	50 %
Son :	65 %
Animation :	40 %
Difficulté :	60 %
Richesse :	65 %
Scénario :	50 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	60 %
Longévité :	50 %
Rhaa/Lovely :	45 %



OFFRE
SPECIALE
D'ABONNEMENT
1 AN 11 NUMEROS
210 F
AU LIEU DE 231 F



**ABONNE-TOI
TOUT DE SUITE
ET TU RECEVRAS**

**GRATUITEMENT
UN KIT DE
TELECHARGEMENT**

**POUR BENEFICIER DE CETTE OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT, RENVOIE CES
DEUX BONS ACCOMPAGNES DE TON CHEQUE DE 210 F A L'ADRESSE SUIVANTE :
MEDIA SYSTEME EDITION, 53 AV. LENINE 94250 GENTILLY**

AMSTRAD
CENT POUR CENT

**ABONNEMENT
"SPÉCIAL TELECHARGEMENT"**

Oui !

J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au
Magazine Amstrad Cent pour Cent.

Je joins un chèque de 210 F* au lieu de 231 F à l'ordre de
Média Système Edition.

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code postal [][][][][]

Ville _____

Signature obligatoire :

Dès réception de mon règlement, vous adresserez le
kit de téléchargement, en cadeau, à :

M. ☐ Mme ☐ Mlle ☐

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Bâtiment _____ Etage _____ Code Postal _____

Ville _____ Téléphone _____

qui m'a transmis cette offre.

☐ Kit de téléchargement pour Amstrad CPC
version cassette

☐ Kit de téléchargement pour Amstrad CPC
version disquette

Important : Cochez la case correspondant à votre CPC.

* Offre spéciale pour France Métropolitaine
et CEE (acheminement terre). Autre tarif, nous consulter.

RAFFLES

70 %



Séquence souvenirs, sortez vos mouchoirs ! Voilà un jeu d'arcade-aventures où le héros évolue dans un espace en trois dimensions et dispose d'un large pouvoir d'investigation sur les objets qui l'entourent... Même sans connaître le scénario, cela devrait vous rappeler quelque chose, non ? Les plus fidèles lecteurs d'Amstrad Cent Pour Cent se souviennent certainement que le premier numéro de leur mensuel préféré consacrait deux pages aux précurseurs de cette nouvelle race de logiciels. Pour les autres, voilà de quoi se rafraîchir un peu la mémoire.

Il y a quelques années, des éditeurs français (Ere Informatique pour les nommer) firent un véritable tabac avec Crafton & Xunk, un soft dans la lignée de ses deux grands frères britanniques : Alien 8 et Knight Lore. Edité outre-Manche, sous le nom de Get Dexter, Crafton & Xunk remporta

un succès international, à tel point que ses concepteurs nous ont fait la joie de créer un second épisode intitulé l'Ange de cristal. Les fidèles lecteurs précités peuvent témoigner : Robby (que l'on peut saluer au passage) ne tarit pas d'éloges à son égard. Et voilà que nous arrive Raffles, qui reprend le principe de l'aventure en trois dimensions où l'on peut ramasser, bouger et utiliser presque tous les objets rencontrés. D'où la question : ce soft anglais est-il à la hauteur des deux hits français ?

GENTLEMAN CAMBRIOLEUR

En ce qui concerne le scénario, l'effort d'originalité est évident. Le vieux M. Crutcher est mort récemment, laissant à sa veuve le soin de retrouver les bijoux qu'il a méticuleusement dissimulés dans leur immense maison. Mme Crutcher, ne possédant pas l'esprit ludique de son défunt mari, a préféré vous engager pour la chasse au trésor en raison de votre brillant passé de cambrioleur. Il vous faudra examiner au peigne fin toutes les pièces, sans hésiter à déplacer le mobilier (du plus pur style anglais, cela dit en passant). Dans sa chambre du premier étage, Mme Crutcher attend que vous déposiez à ses pieds le fruit de vos recherches. Autre détail important : M. Crutcher, ce farceur, se livrait à des expériences de génétique. De ce fait, des canaris et des souris voraces mettent vos jours en danger. A vous de les éviter... ou de les neutraliser.

LE PETIT PLUS EN MOINS

Je veux parler ici des détails croustillants qui enrichissent le scénario et font qu'un soft s'attire les faveurs du public. Ces amuse-gueule ne manquaient pas dans les aventures de Crafton & Xunk : le ventilateur qui décapite, les infirmières "chaudes" comme je les aime, les patins pour entrer dans les maisons Swapi, etc. Dans Raffles, vous pourrez boire un verre de rouge pour vous redonner de l'énergie et répondre au téléphone lorsqu'il sonne (cela augmente votre score). Mais ne cherchez pas plus loin ou, comme moi, vous risqueriez d'être déçu. Cela dit, il est toujours agréable d'aller fouiller chez les autres.

SOIZOC

RAFFLES de THE EDGE
Prix : n.c.



Graphisme :	80 %
Son :	50 %
Animation :	70 %
Difficulté :	85 %
Richesse :	75 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	50 %
Longévité :	70 %
Rhah/Lovely :	70 %

STUDIO 100

Une chaîne ? Un studio d'enregistrement ?
Offrez-vous les deux pour le prix d'un.

3790^{FTTC}



Une chaîne plus un studio d'enregistrement.
Ce véritable studio d'enregistrement à domicile, issu d'un concept inédit comprend :

- une platine tourne-disques 33/45 tours,
 - une platine double cassette 4 pistes avec lecture continue et copie,
 - un tuner PO/GO/FM stéréo,
 - un amplificateur 2 × 20 watts avec systèmes de fading et de "public address",
 - un égaliseur graphique à 5 bandes,
 - deux enceintes acoustiques à deux voies.
- Il est livré équipé de 4 micros, d'un casque stéréo et d'une cassette de démonstration.
Chanteurs et groupes, à vous de jouer !



La Qualité. L'innovation en plus.

* (Prix public généralement constaté)

%16

Je désire recevoir une documentation sur le STUDIO 100 AMSTRAD

Nom _____

Adresse _____

Code Postal | | | | | Ville _____

Tél. _____

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France

BP 73 - 92310 Sèvres

Ligne consommateurs : 46.26.08.83.

Tapez 3615 Code AMSTRAD.



LES MINES D'OR!

5 JEUX
 ROLLING THUNDER •
 GAUNTLET II • 720° •
 OUT RUN • CALIFORNIA GAMES



15 JEUX
 LEADER BOARD • EXPRESS RAIDER •
 IMPOSSIBLE MISSION • SUPER CYCLE •
 GAUNTLET • BEACH HEAD II • INFILTRATOR •
 KUNG FU MASTER • SPY HUNTER •
 ROAD RUNNER • GOONIES • BRUCE LEE •
 WORLD GAMES • BEACH HEAD • RAID



8 JEUX
 1943 • ROAD BLASTERS •
 BLACK BEARD • TIGER ROAD •
 SPY HUNTER • COLLESEUM •
 MAD MIX • IMPOSSIBLE MISSION



10 JEUX
 LEVIATHAN •
 THE ARMAGEDDON MAN • XENO •
 HARD BALL • BOB SLEIGH •
 10th FRAME • CHOLO • SHACKLED •
 TRANTOR • MERCENARY



U.S. Gold Ltd., (France) S.A.R.L.,
 B.P.3, Lot Nr. 1, Zac de Mousquette
 06740 Châteauneuf de Grasse,
 France. TEL:93427144



OH MAIS OUI ! OMEYAD

79%

Moi Saad el Darr, le plus ambitieux des voleurs de Khaboudir, je fais, en l'an de grâce 900, la promesse que dans peu de temps je détrônerai l'émir Padishah.

Telles sont les promesses que notre sympathique héros donne à un auditoire imaginaire, lors de ses rêves les plus fous. Car rêver de pouvoir c'est bien, mais se retrouver en prison comme simple voleur, et savoir ses derniers instants proches indique que l'action doit être plus simple à dire qu'à faire.

OU EST LE CHEF ?

Le jour se lève, après avoir passé une nuit relativement calme, je me réveille. En voyant le soleil présent à son rendez-vous quotidien, je remercie Allah de cette journée que j'espère très fructueuse. Je fais mes prières en me tournant vers La Mecque et, après un brin de toilette, je m'apprête à sortir pour rechauffer mes petites mains agiles dans les poches de mes prochains, quand soudain... Toc toc toc. Tiens, on frappe à la porte. C'est mon ami Abdullah qui m'annonce que le chef, en personne, veut me voir illico. Et me voilà errant dans les rues de Khaboudir, à la recherche du chef, car, aussi bizarre que cela puisse paraître, je ne sais pas où le trouver. Sur mon chemin, je ne résiste pas à l'envie de faire un petit crochet, en passant voir ma douce Nasma au "Lapin sans oreilles". Déçu par son absence, je me laisse flatter par une créature de rêve qui contait bien son métier (le plus vieux du monde).

LE MICA D'EAU

Omeyad est un jeu d'aventures écrit dans un nouveau langage, j'ai nommé le Mica, qui donne au CPC une allure multitâches. Il permet la saisie d'une phrase pendant que le dessin de la scène s'affiche à l'écran. Ce n'est pas

fini : en même temps, les autres personnages qui participent à l'aventure sont gérés par l'ordinateur. Les programmeurs se sont même permis le luxe d'avoir de petites animations qui ajoutent au charme de ce jeu.

Comme vous pouvez le voir, au centre de l'écran, se trouve la fenêtre dans laquelle s'affichent les dessins. A droite, c'est votre tronche qui, selon votre état, aura plus ou moins bonne mine. En haut à gauche, on voit les objets qui pourront être pris et utilisés plus tard (voilà qui est sympathique). En dessous, les directions et, pour finir, la description de l'écran. La fenêtre en bas à gauche nous indique la position du soleil dans le ciel (c'est plus agréable qu'une vulgaire montre).

PAS SI FORT MICA

Je pourrais encore dire beaucoup de bien de ce soft, mais soyons franc, le jeu n'a pas que de bons côtés. Il est vrai que l'affichage des images programmées est lent (mais on s'y fait), ainsi que la saisie de la phrase (on s'y fait aussi). Le temps passé en prison est également long (là, on s'y fait pas, mais à vous de vous débrouiller pour éviter ce séjour).

Les parties jouées sur Omeyad ne se ressemblent pas, car vous n'y êtes pas seul. Le cours des événements dépend aussi des autres personnages, ce qui peut dérouter un peu le joueur faisant

ses débuts dans le monde de l'aventure. Omeyad plaira aux fanas de l'aventure, après un temps d'adaptation.

POUM

OMEYAD de UBI SOFT
Prix : n.c.



Graphisme :	60 %
Son :	—
Animation :	70 %
Difficulté :	95 %
Richesse :	90 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	60 %
Notice :	—
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	90 %

WANDERER

72%

Vous rêvez de voyages intersidéraux, d'échanges interplanétaires et de combats galactiques. Nul besoin de réserver votre place dans la première navette touristique d'Air-Espace, votre CPC peut vous offrir l'impossible (et parfois plus). Attachez donc vos ceintures, et bonne chasse.



D'abord, Wanderer n'est pas vraiment un soft comme les autres. En effet, c'est un soft en relief. Non, non, je ne plaisante pas, et une paire de lunettes accompagne la disquette (ou la K7), vous permettant d'avoir une vue plus réaliste du vide interstellaire. On connaissait les films ou les BD en relief, voilà la micro en 3D. Attention, je vous rassure, vous avez la possibilité de jouer sans l'effet de relief, il suffit pour cela d'appuyer sur la touche I. Je précise, car l'utilisation prolongée de ces lunettes rouges et vertes peut donner de sacrées migraines.

UN ROND CONTRE UN CARRE

Si vous aimez les combats galactiques, vous serez servis. Chaque fois que



vous visitez une planète, une série d'adversaires tente de réduire votre vaisseau en miettes. A vous de bien les ajuster et de les exploser avant, à l'aide de vos deux canons à tir convergents. Heureusement, votre navette possède un certain nombre d'écrans de protection qui vous seront bien utiles en cas de mauvais tir. Une fois la planète

atteinte, vous aurez la possibilité d'échanger les unités emmagasinées contre d'autres unités, ce petit commerce permettant d'obtenir un certain nombre de megs. Alors, accumulez les megs, car ce sont eux qui servent à acheter l'énergie (indispensable pour les lasers et les déplacements) et les écrans de protection (un écran vaut 100 megs, aïe, c'est pas donné).

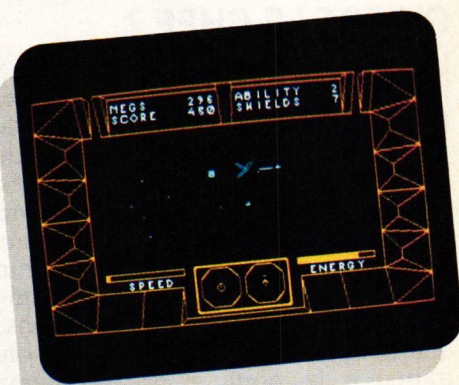
ACCELERER, AJUSTER... ET FEU !

Attention, votre vaisseau ne peut passer d'une planète à l'autre sans traverser une longue distance à travers le vide interstellaire. Et ce parcours est, bien sûr, semé d'embûches, j'ai nommé les dizaines d'ennemis aux aguets. Lors de ces phases intermédiaires, vous disposez d'un unique tir beaucoup plus difficile à maîtriser, surtout que les bâtiments ennemis suivent d'étranges lignes de déplacement. Un conseil : accélérez en direction de votre adversaire, et dégommez-le sans faillir juste avant la collision. Et n'oubliez pas de décélérer immédiatement après l'action, le Speed Up (accélérateur) consommant le carburant sans modération. Un petit détail, c'est à vous de définir les touches "accélérer", "ralentir", et "tourner à grande vitesse" sur votre clavier avant le début de la partie.

LA GUERRE DES ETOILES

Wanderer est donc un soft de simulation spatiale plutôt sympathique, qui

allie avec finesse un aspect arcade pure - les combats, assez bien faits pour captiver, même après un certain temps de jeu - à une certaine stratégie. Les échanges se font d'ailleurs au



moyen d'icônes, un langage qui rappelle Cpt Blood. Donc, les amateurs s'y retrouveront, malgré des graphismes (mode I) quelque peu simplistes.

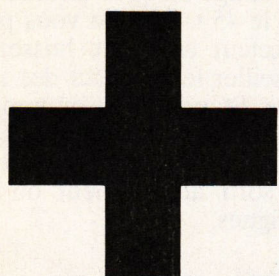
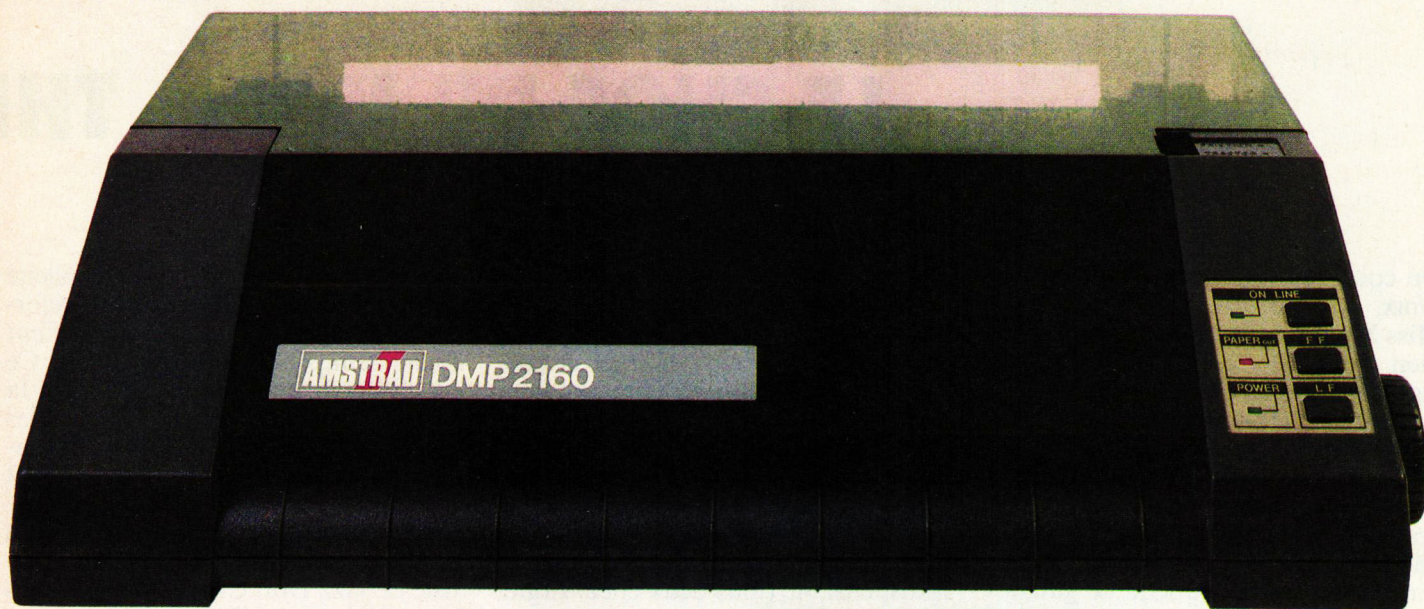
WANDERER de ELITE

K7 : 95 F

Disk : 139 F

Graphisme :	55 %
Son :	60 %
Animation :	85 %
Difficulté :	80 %
Richesse :	75 %
Scénario :	73 %
Ergonomie :	75 %
Notice :	—
Longévité :	75 %
Rhaa/Lovely :	72 %

TRAITEMENT DE FAVEUR!



DMP 2160

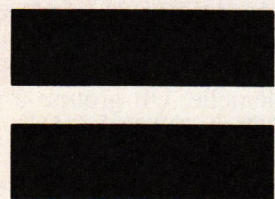
L'imprimante matricielle DMP-2160 offre des performances jamais vues dans cette gamme de prix : impression très rapide (160 cps), frappe silencieuse, 100 tailles et styles de caractères dont NLQ, entraînement par friction ou traction. Dotée d'une interface parallèle Centronics, la DMP-2160 est connectable directement sur les AMSTRAD 464, 664 et 6128 ainsi que sur de nombreux autres ordinateurs.



TRAITEMENT DE TEXTE (version disquette)

TEXTOMAT est un traitement de texte de qualité professionnelle. Il gère les caractères accentués français et travaille sur 80 colonnes. Il intègre toutes les fonctions habituelles des meilleurs programmes : tabulation, recherche, remplacement, insertion, manipulation de paragraphe. Mais il possède en plus les fonctions de calcul et de mailing.

Jusqu'au 31 juin 1989, Textomat est livré sans supplément de prix avec l'imprimante DMP-2160.



1690^{F_{TTC}*}



La Qualité. L'innovation en plus

* Prix public généralement constaté.

CPC 16

Je désire recevoir une documentation sur la DMP 2160 et le TEXTOMAT.

Nom _____ Prénom _____
 Société _____
 Adresse _____
 Code postal _____ Ville _____
 Téléphone _____

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France
 B.P. 73 - 92310 Sèvres
 Ligne consommateurs : 46 26 08 83
 Tapez 36 15 code AMSTRAD

LES DEUX DOIGTS

LE CHOC DU MOIS - THE

On connaissait le temple de l'ignoble Drax, ou celui dressé à la gloire de Miss X par nos lecteurs, à Gentilly. Eh bien voilà le **Temple sonique**, une gigantesque place forte de fer et de flammes protégée par un mur du son. Une forteresse construite par The Cult (à ne pas confondre avec Blue Oyster Cult), groupe anglais formé du dragon cracheur de feu Ian Astbury (voix chaude et cassée), de Billy Duffy, qui pirouette sur son manche de guitare-lespoll tel un ninja, et du bassiste

grande peinture du hard US. Un grand disque de hard, tout en gardant une couleur psyché, à écouter au volume maximum. Sexy, charnel et sensuel, le **Temple sonique** ne manque ni d'énergie ni de temps forts : *Fire Woman*, le très original *Wake up for Freedom*, ou *Sweet Soul Sister*, au refrain envoûtant. Attention, ce disque peut rendre fou, de plaisir bien sûr. En résumé, *Electric + Sonic Temple* = Indispensable (tous deux chez Virgin, album et CD).



The Cult

renegade Jamie Stewart. The Cult, au début des années 80, jouait une sorte de new wave gothique. Mais le groupe se rendit vite compte que son style, en évoluant, se rapprochait étrangement des premiers groupes de hard-rock des années 70, les rois de la Harley Davidson Steppenwolf, ou les sauvages métallurgistes de Detroit MC5. C'est ainsi que naquit le chef-d'œuvre *Electric*, l'un des meilleurs albums de ces dix dernières années, produit par Rick Rubin, qui s'était illustré notamment avec les Beastie Boys (dont le plus grand fan en France, Rudy Not, se trouve être un des plus fidèles lecteurs d'*Amstrad Cent Pour Cent*). Après *Electric*, The Cult se devait de frapper fort. Et c'est chose faite avec *Sonic Temple*, produit par Bob Rock,

NENEH CHERRY : LA CLASSE



Neneh Cherry

La première fois que j'ai entendu (et vu le superbe clip de) *Buffalo Stance* (Virgin), le tube magistral de Neneh Cherry, mon cerveau s'est emballé.

Les trois quarts de ma capacité mémoire se sont écrasés, et un reformage via les locaux d'*Amstrad Cent Pour Cent* s'est avéré nécessaire. Ce n'est que plus tard que j'appris que la merveille était produite par les géniaux Tim Simenon et Mark Saunders du groupe Bomb The Bass. Et que Neneh, armée d'une solide expérience musicale, était la fille de son père, j'ai nommé le mythique trompettiste de jazz Don Cherry. Bon, si vous avez un mange-disques pourri, vous avez déjà le 45 t. Mais si vous possédez un lecteur compact, laissez-moi vous conseiller le compact des remix de Buffalo Stance, avec notamment une "fucking" version, pas piquée des vers. En attendant l'album, qui sera peut-être sorti au moment où vous lirez ces lignes.

MAZETTE, QUELLES POCHETTES !

C'est en effet sous une superbe photo (surmontée d'un admirable logo, style années 70) que se cache le premier album du groupe autrichien **Wedding**

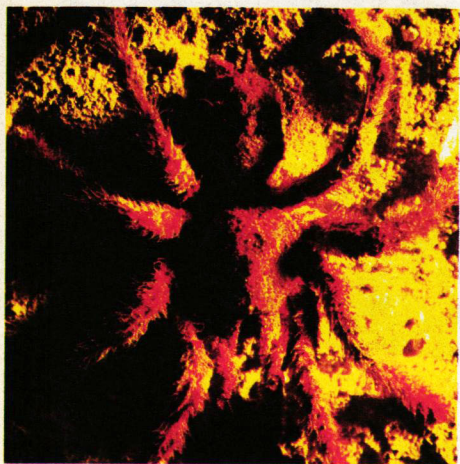


Wedding Anniversary

Anniversary (Danceteria), sorte de petit frère des Anglais Sisters of Mercy par le style et le look. La voix caresse les notes graves, et les guitares tressent un mur de dentelle. Un groupe à suivre (concert à Paris début juin). Encore une pochette sublime (portraits d'araignée), pour un groupe énigmatique répondant au nom de **Kastrierte Philosophen**. Ne vous enfuyez-pas, c'est vraiment bien. Et étonnant. Ce groupe (fortement inspiré par le Velvet Underground) risque fort de s'imposer hors de ses frontières

DANS LA PRISE

CULT - SONIC TEMPLE



Kastrierte Philosophen

allemandes avec cet album tout en finesse et en perfection. Comme les Mitsuko, K.P. est formé de deux membres, Katrin Achinger (grande voix) et Matthias Arfmann, qui expérimentent à tout va, collant des arrangements de violoncelles à des guitares à l'envers, des mélodies enfantines à la violence urbaine. Si vous aimez l'originalité, ou tout simplement la beauté, écoutez *Nerves* de Kastrierte Philosophen (Normal).

L'ALLUME DU MOIS : DINO LEE

Vous ne connaissez pas Dino Lee ? Faites-vite, car ce James Brown dégénéré pourrait bien venir vous chercher



Dino Lee

chez vous, tête de cochon au poing. Dino dit jouer du White Trash, le style poubelle. Une sorte d'Alice Cooper rythm'n blues, cousin du rap, avec ses rythmiques dansantes et ses textes

fous à rallonge (sexe, sexe...), mais sans machines ou synthés. De la vitamine C concentrée, comme le prouve son dernier album en public *Messing with my Thang*. Ecoutez aussi ses albums studios *Everybody Get Some* et *The New Las Vegas*.

LEURS DISQUES PREFERES

Tous les mois, *Amstrad Cent Pour Cent* demande à deux personnes quels sont les cinq disques qu'ils écoutent le plus. Nous commençons avec Miss X, et Phil Ox, journaliste musical (et cinéma) à *Rock'n Folk*, 7 à Paris, Kiss FM, etc. D'ailleurs, si vous voulez connaître les disques préférés de X ou Y (programmeurs, journalistes, musiciens, dessinateurs...), n'hésitez pas à me les demander par courrier.

MISS X -

- 1 - PRINCE : *Around the World in a Day*
- 2 - RITA MITSUKO : *Marc et Robert*
- 3 - THE CULT : *Sonic Temple*
- 4 - BEATLES : *Complete CD*
- 5 - JEAN-LOUIS MURAT : dernier album

PHIL OX -

- 1 - MADONNA : *Like a Prayer*
- 2 - THE DARLING BUDS : *Pop Said...* (pop + guitares, entre Blondie et Transvision Vamp)
- 3 - COMPILATION DEF JAM : *Recordings Classics* vol. 1 (avec les plus grands du rap destroy : Beastie Boys, Public Enemy, etc.)
- 4 - LLOYD COLE AND THE COMMOTIONS : 1984-1989 (toutes les meilleures chansons de ce groupe anglais récemment séparé)
- 5 - WESTWORLD : *Everything Good Is Bad* (guitares sauvages + influences sampling, rap...)

CHANSONS : SELECTION AMSTRAD CENT POUR CENT

1 - *Le Père Noël est une ordure* (Tréma)

Thierry Lhermitte, grand amstradiste (et souvent accueilli dans nos colonnes), voit sa voix samplée sur délire house. "C'estcécécécé, c'est cela".

2 - *Flop 50* (Vogue)

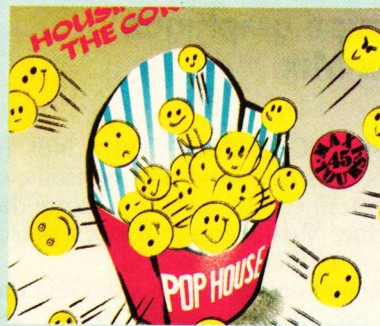
J'espère que vous n'avez pas raté cette parodie des David et Jonathan, Début de Soirée, etc.

3 - LES NEGRESSES VERTES - *Zobi la Mouche* (Ott)

"Oh, oui, c'est moi, zobi, je sors par les trous d'nez...", les Nègresses vertes ont frappé fort avec cette chanson présente à la fois sur leur premier album, et sur l'excellente compilation *Nos Amis les Bêtes* (Bondage), avec PPI, Satellites...

4 - HOUSING THE CORN - *Pop Corn* (Carrère)

L'original donnait le sourire aux plus moroses. En version



Pop Corn

house, impossible de résister au rythme sautillant. Et puis, derrière Housing the Corn, se cache un personnage déjà responsable du n°1 de ce top. En parlant de house, bravo au fanzine micro *Croco déchainé* pour son excellente rubrique musicale.

5 - WILLIAM KARADINE - *Takarake* (Comotion)

En voilà un truc bizarre. Pourtant, il s'y passe vraiment quelque chose, et sous un aspect opéra-rock bouffon, il pourrait bien faire un carton. En plus, le gars ne manque pas d'humour ("Classé premier au top des dégénérés, Takarake")



DESSINATEUR DU MOIS : PHILIPPE LECONTE
 Lorsque l'album *Frank Margerin présente la fête* est arrivé à la rédaction, tout le monde a adoré l'humour et les dessins de Leconte. Normal donc de le retrouver dessinateur du mois pour ce n°16, juste après le passage (remarqué) de Pic, avec qui il collabora au sein du groupe graphique Mix-Mix.

Amstrad Cent Pour Cent : Nos lecteurs, s'ils ont suivi mes conseils, ont sûrement craqué sur ton histoire dans *la Fête*. Vas-tu continuer ces personnages de flics ripoux ?

Philippe Leconte : Bien sûr. Déjà dans les prochains albums de la série *Frank Margerin présente*. Et puis, sort bientôt un album entièrement consacré à eux, aux Humanos. Il s'appellera *Fidèles au poste*, toujours en collaboration avec le scénariste Ata. Et la série devrait se développer par la suite.

A.C.P.C. : Le mois dernier, j'ai raconté en détail l'aventure de Mix-Mix. Mais comment vous étiez-vous rencontrés ?

P.L. : J'ai connu Pic et Zou au lycée en troisième, et on a commencé à dessiner ensemble. Mais c'est mon grand frère qui m'avait donné le virus. Il des-

sinait des BD pour s'éclater. Je me suis dit, pourquoi pas essayer ?

A.C.P.C. : Qu'as-tu fait après la séparation du groupe ?

P.L. : En 1987, on a sorti un album sans Pic (*Et Paris ?*, éd. Futuropolis), et, depuis un an, je fais du dessin animé. Je suis assistant de Michel Rambaud, et on travaille sur l'animation de *Denver*, qui présente *Samdynamite* (FR3, samedi 20h30) avec Brenda. Mais le dessin animé est un boulot long et ingrat, je préfère quand même la BD, travailler seul et sans contraintes.

A.C.P.C. : Tu viens de dessiner pour tous les fans de CPC. Mais joues-tu toi-même aux jeux vidéos ? Alors, dis-nous tout...

P.L. : Je dois reconnaître que je suis assez ignare en la matière. Bien que j'aie énormément joué au flipper, et bien que j'aie eu une période de passion pour les bancs d'arcade.

A.C.P.C. : Tu jouais aux jeux bastons style *Double Dragon* ?

P.L. : Non, je ne suis pas très doué pour ce style. En fait, mon jeu préféré, c'est *After Burner*, pour les sensations que procure la cabine, les paysages en perspective, et pour le côté simulateur de vol.

HEROS DU MOIS : LE PUNISHER PAR MIKE ZECK ET STEVEN GRANT

Difficile de trouver justicier plus impitoyable. Le Punisher était pourtant un brave gars, comme vous (normalement) et moi. Jusqu'au jour fatidique où sa femme et ses enfants trouveront

la mort bêtement, pris entre deux feux, lors de l'affrontement de deux bandes rivales de la pègre. A partir de là, plus rien ne sera pareil pour Frank Castle : il va s'entraîner jour et nuit, enfiler un costume impressionnant, et tout simplement déclarer la guerre au crime, et à tous ses serviteurs, sans exception. Sans prendre de gants non plus, oh que non. Et croyez-moi, quand le Punisher arrive, les voyous tremblent, comme au début de cette série en trois épisodes (*Cercle de Sang*), qui le voit débarquer en prison après un séjour en asile psychiatrique. Ce nettoyeur, spécialiste des voyous en tout genre, est carrément devenu l'objet d'un véritable culte aux Etats-Unis, allant même jusqu'à combattre Serval, la star des mutants et sup'héros. Il faut dire que *the Punisher* est une série haletante, véritable *Target Renegade* avec scénario bétonné, et un dessinateur grand maître es bastons éclatés. Les trois mini-albums sortis en France (éd. Glénat-USA) sont donc indispensables, pour tout fanatique de jeux d'arcade-bastons sur CPC. Sans pour autant vous acheter la panoplie du Punisher, et vous prendre pour un justicier chasseur de vilains. Hé, c'est pour rire tout ça...



AVENTURE : JEANNETTE POINTU - JIMMY TOUSSEUL - LES AFFREUX

Ah, je me suis fait avoir. Moi, le cœur de pierre ne jurant que par Double Dragon, Daredevil ou Akira, j'ai craqué pour une reporter au grand cœur, spécialiste en aide humanitaire. Elle s'appelle Jeannette Pointu. C'est une sorte de Tintin au féminin, avec des aventures qui se lisent d'un trait, où toutes les scènes frappent juste. Et cela, sans jamais tomber dans le piège du larmoyant et de la démagogie humanitaire. Sans prétention, mais avec beaucoup d'émotion, le dernier album de Jeannette, *Reportages* (par le toujours bon Wasterlain, éd. Dupuis) vous fera passer un très agréable moment. Et les filles vont craquer.

1961, Paris. Jimmy Tousseul vit chez sa tante, qui l'a recueilli alors qu'il avait deux ans, après la mort de ses parents en Afrique, assassinés dans de mystérieuses conditions. Bien évidemment, Jimmy, en classe, passe son temps à rêver du soleil du Congo et des éléphants kenyans. Son rêve va finir par se concrétiser, grâce à Boula, fils d'un ministre congolais de passage à Paris, et Schatzenbaum, aventurier sans scrupule à la recherche d'araignées rarissimes. Tout cela pourrait nous donner un album banal, si le scénario bien ficelé ne nous faisait attendre la suite avec impatience (*Le Serpent d'ébène*, par Desrigher et Derberg, éd. Dupuis).

Décidément, les années 60 inspirent la BD de cette fin de décennie.

Célestin Spéculos, après avoir signé sur un coup de tête, se retrouve, en juillet 1967, enrôlé chez les mercenaires dans un Congo déchiré par une guerre ridicule, mais meurtrière. *Les Affreux* est une histoire au ton (et au graphisme) très original, avec un humour corrosif et délirant et un style qui ravira certains, mais en agacera d'autres. A essayer (par Yann, Bodart et Morel, éd. Glénat).

LE SAVIEZ-VOUS ?

Zenda est la nouvelle boîte d'édition qui monte. Côté prix, ils raflent sec : meilleure BD étrangère au festival d'Angoulême pour *les Watchmen*, Alan Moore grand prix de la ville de Grenoble. Et futurs succès pour les prochaines parutions Zenda : *Dark Knight* (Batman vu par Frank Miller, ça fait mal), et *Marshall Law*, un nouveau sup'héros anglais très zarbi et très destroy. Pour asseoir leur succès, les responsables de Zenda se lancent

maintenant dans la publication de jeunes auteurs français et recherchent donc les futurs Arno et Mœbius. Donc, si le cœur vous en dit, vous pouvez tenter votre chance en envoyant vos planches (plutôt leurs photocopies) à Zenda, 11, rue du Paradis, 75010 Paris.

Un grand nombre d'entre vous se nourrissent de *Strange*, et agrémentent leurs repas de comics US fort digests. Le fanzine *ComicWorld* donnera à tous ces fans de sup'héros une mine de renseignements sur les comics (écrire à la librairie Collector's, 83, cours de l'Yser, 33800 Bordeaux).

Mais le summum du fanzine dans ce domaine reste le magazine *Scarce*, qui propose, dans ses deux derniers numéros, des dossiers Mignola, Mitton, un nombre de pages impressionnant et une qualité exceptionnelle.

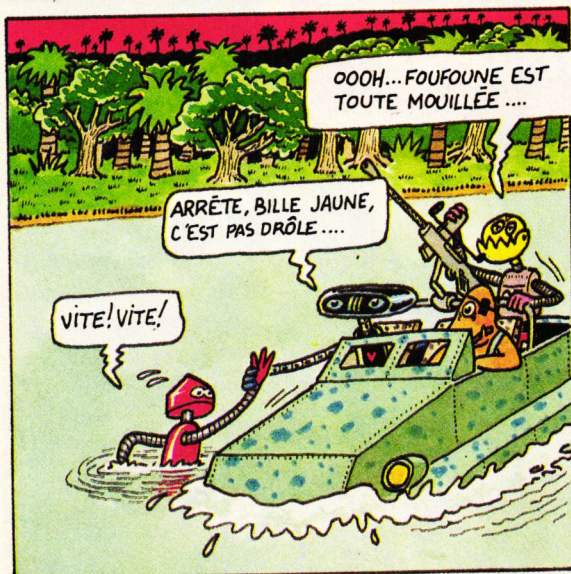
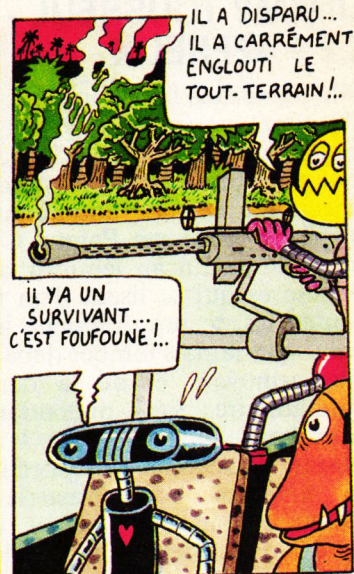
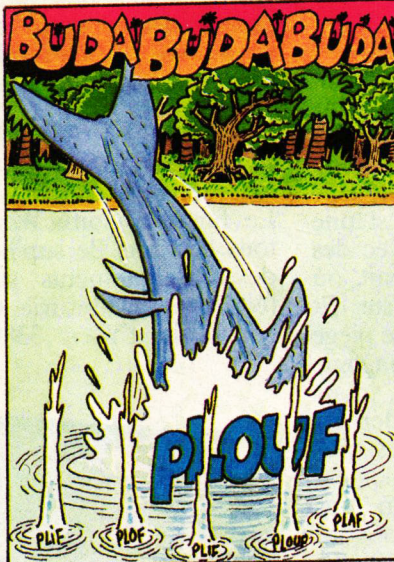
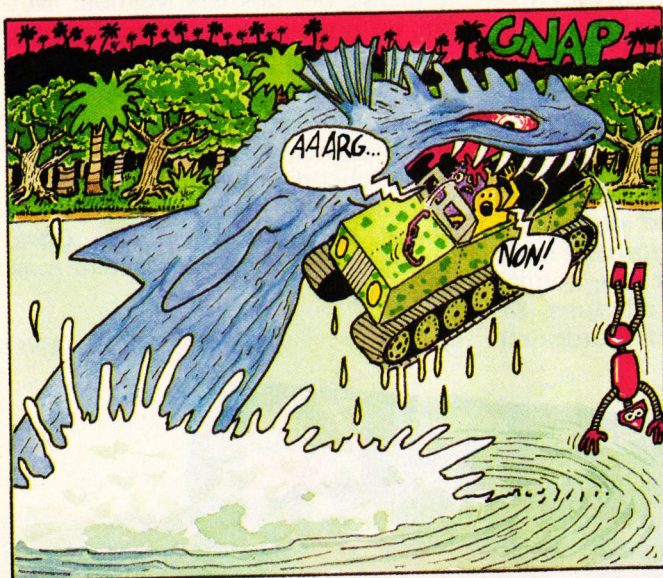
La BD en poche, c'est super, et ça évite les encombrements. Avec J'ai lu, C'est une avalanche d'humour (*les Idées noires*, chef-d'œuvre de Franquin, *les Bidochon...*), et beaucoup d'aventures (*Balade au bout du monde*, *Corto Maltese...*). Bonne lecture, et au mois prochain.

Patrick GIORDANO

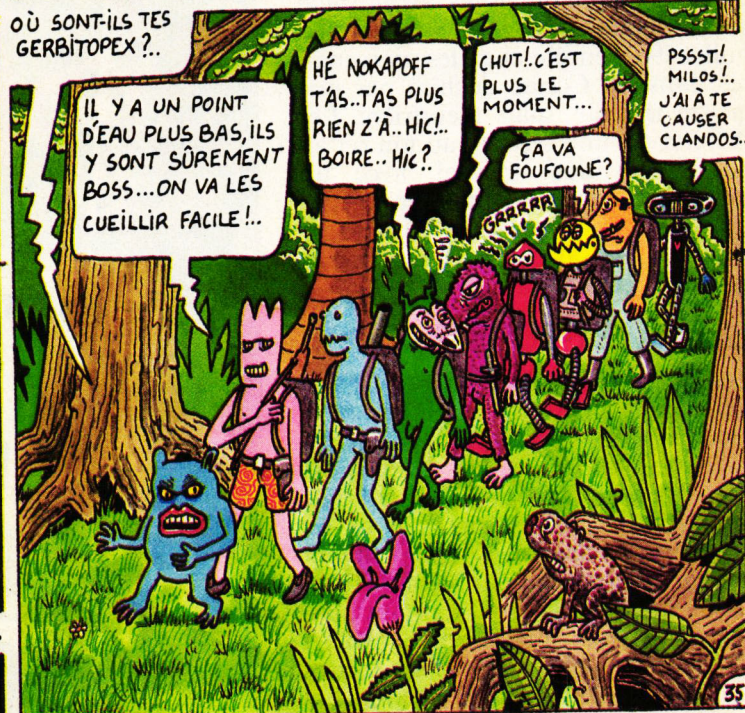


DU RIFI FI SUR JARMILA de Max

©Les Humanoïdes Associés



IL VA falloir REDOUBLER DE PRUDENCE... INTERDICTION DE TIRER UN COUP DE FEU POUR NE PAS ALERTER LES GARDES-CHASSE, NOUS TUERONS LES GERBITOPEX AU GAZ BZ23! CAPITO?... BON, NOUS ALLONS CAMOUFLER LES MACHINES ET CONTINUER À PIED, PRENEZ VOTRE ÉQUIPEMENT... NOKAPOFF, TU DÉPÊCHERAS LES GERBI SUR PLACE AVEC TES DEUX ASSISTANTS! ALLEZ! CHOP! CHOP!





ECOUTE MILOS...
IL FAUT QUE L'ON
NEUTRALISE LE
BOSS POUR QUE JE
PUISSE LE REPRO-
GRAMMER....



CHUT!... PARLE MOINS FORT!...
ECOUTE... TON PLAN DE REPRO-
GRAMMER LE BOSS POUR QU'IL
T'OBEÏSSE, C'EST PAS BON... LES
AUTRES NE MARCHERAIENT PAS,
ILS NOUS DESCENDRAIENT TOUS...
PAR CONTRE... LE TRAIN! C'EST
PAS CON, ON GRIMPE DEDANS
ET À LA GARE CENTRALE DE
JARMILA ON RACONTE QU'ON
ÉTAIT PRISONNIERS DES
BRACONNIERS!... ON FAIT ÇA?...

OK!

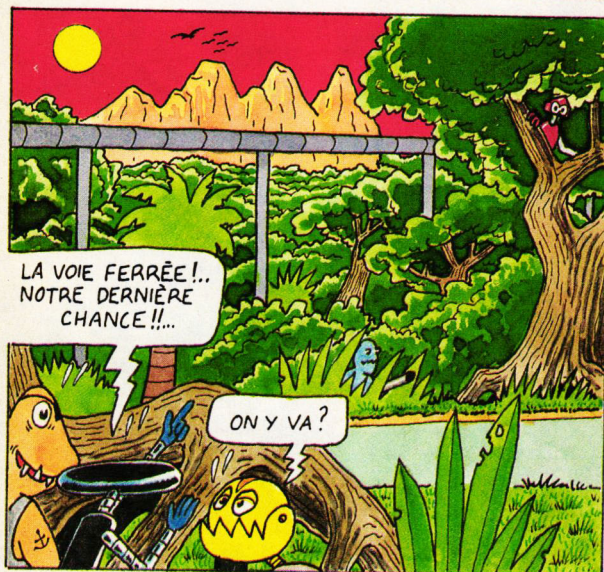


C'EST LÀ, BOSS, AU
BORD DE LA SOURCE,
ILS VONT VENIR SE
DÉSALTÉRER ET PAN!!
HA! HA! HA!....

J'AI DIT AU
GAZ, PAS DE
COUP DE FEU!!

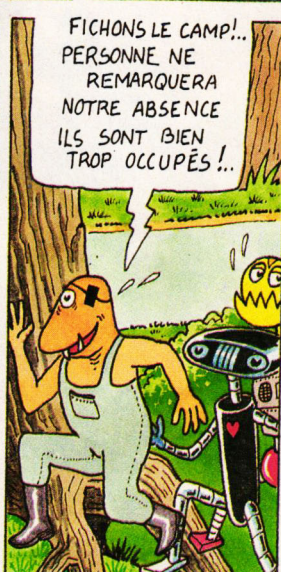


BON! METTEZ-VOUS
À L'AFFÛT AUTOUR
DU POINT D'EAU!...

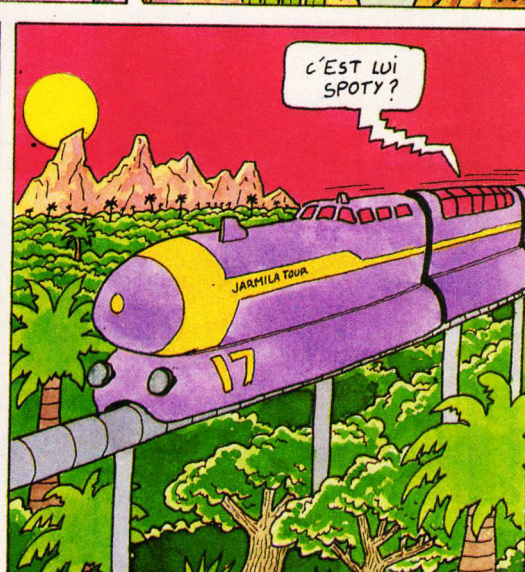


LA VOIE FERRÉE!!
NOTRE DERNIÈRE
CHANCE!!...

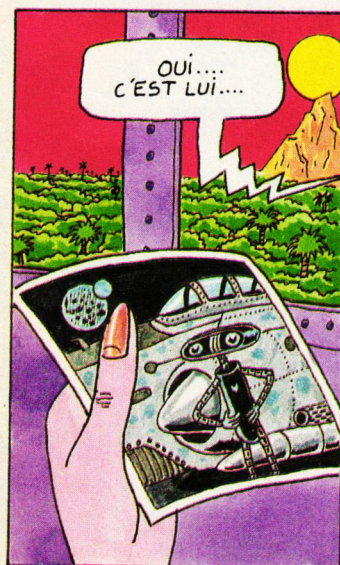
ON Y VA?



FICHONS LE CAMP!...
PERSONNE NE
REMARQUERA
NOTRE ABSENCE
ILS SONT BIEN
TROP OCCUPÉS!...



C'EST LUI
SPOTY?



OUI...
C'EST LUI...



... ET C'EST DE CE TRUC..
EUH... C'EST DE LUI QUE
TU ES AMOUREUSE?..
EUH?.. IL EST SEXY...

02-74
73011 !!

FASCINANT...

PROUT...

WOOP!

OH? UNE VACHE.

OUAIS.. JE BOSSE
À TALBIN MICHU...

T'AS RAISON.



PROGRAMMEURS, GRAPHISTES,
rejoignez la meilleure équipe et participez à de très grands projets...

Nous offrons des postes évolutifs de :

Programmeurs :

Assembleur Z80, 6502, 8086

Langage C

Graphistes :

Création sur micro

Aérographe

CRAZY CARS 2

• JOYSTICK D'OR CANNES 1989

TITAN

• PRIX DE LA REDACTION

AMSTRAD 100 % 1989

• PRIX DE L'INNOVATION

CEI CHICAGO 1989

(Consumer Electronics Industry)

GRABUGE 89

TITUS, une équipe d'enfer !!!

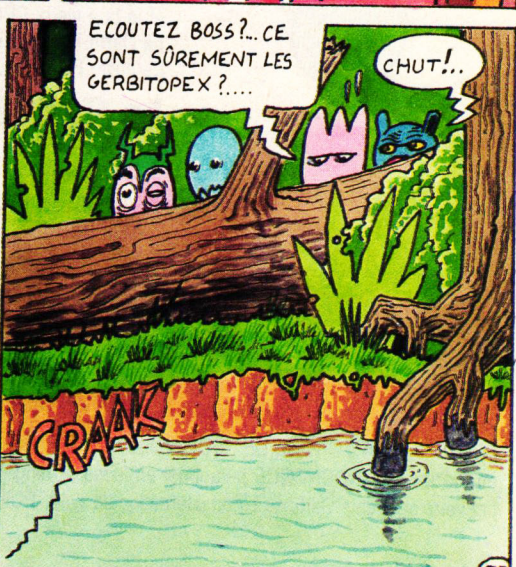
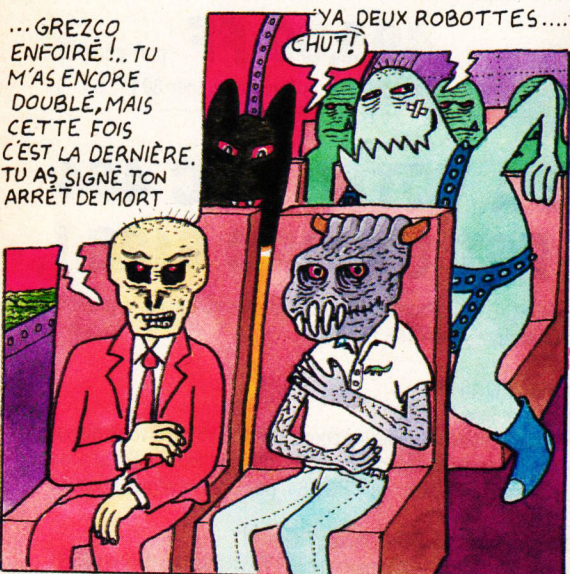
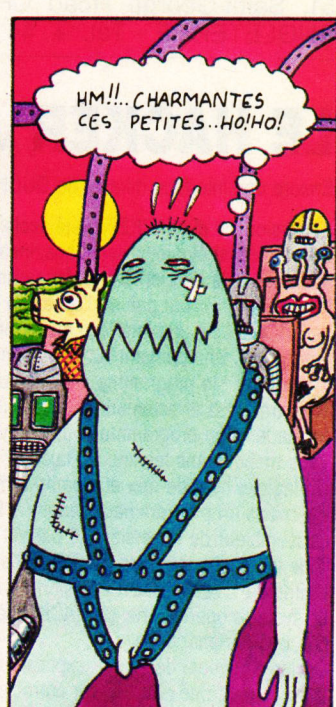
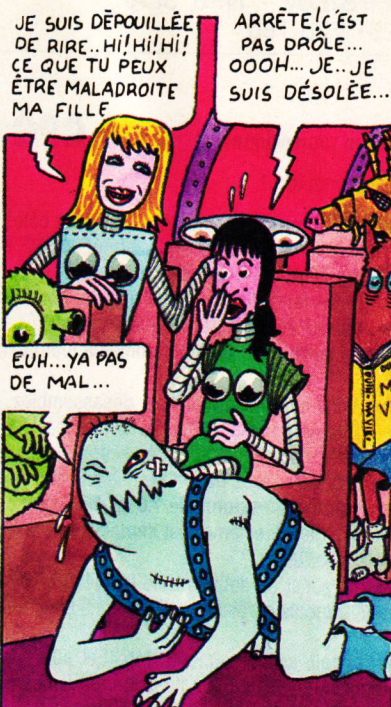
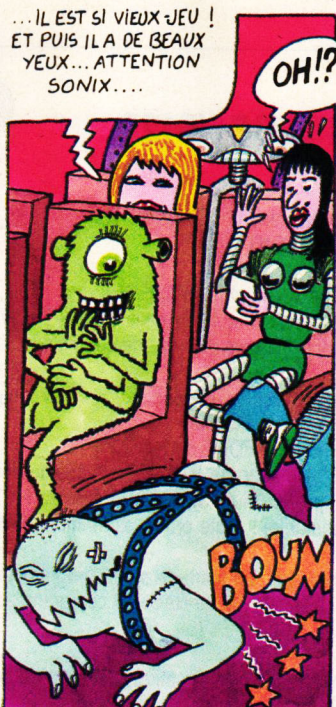
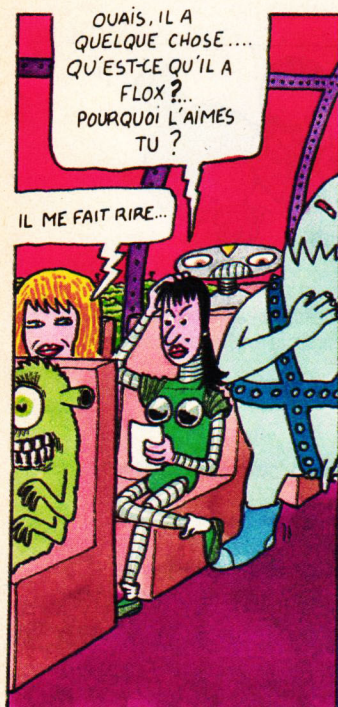


TITUS

Paris - Londres - Los Angeles

TITUS Recrutement
28 ter Avenue de Versailles
93220 GAGNY

Tél. : (1) 43 32 10 92
Contact : Hervé



DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - Tél. + 44 291 625 780

LE HACKER (version professionnelle) pour CPC 464/664/6128

Encore une interface miracle de DUCHET Computers !

La version 4.0 du HACKER a été acclamée par la presse informatique des deux côtés de la Manche ! Consultez les bancs d'essai élogieux des magazines français AMSTAR-CPC et AMSTRAD CENT POUR CENT !

Maintenant la version 7.0 professionnelle en FRANÇAIS est disponible !

Pour ceux qui n'ont pas eu l'occasion de lire les fantastiques bancs d'essai, décrivons rapidement le HACKER :

Le HACKER est une interface qui se branche en 2 secondes à l'arrière d'un CPC. Elle est dotée d'un interrupteur de validation/invalidation ainsi que d'un bouton "magique". En appuyant sur le bouton, vous interrompez les programmes à tout moment. Plusieurs dizaines de commandes sont alors à votre disposition pour "manipuler" le programme interrompu !

Vous travaillez directement en mémoire où vous examinez, modifiez, désassemblez, éditez, copiez, découpez, imprimez les programmes !

Le loader d'un programme vous intrigue ? Appuyez sur le bouton durant le chargement et inspectez-le !

Vous trichez dans les jeux ? Rajoutez des vies, modifiez la table des scores avec les PEEK et POKE du HACKER !

Un logiciel hors de prix et plombé à mort n'est pas assez performant selon votre goût ? Un coup de HACKER et vous lui donnez la performance désirée !

Etes-vous un programmeur sérieux ? La version professionnelle 7.0 du HACKER comprend un **ASSEMBLEUR intégré** !

L'assembleur de la version 7.0 permet d'assembler directement et immédiatement en mémoire ! Toute erreur est immédiatement détectée !

Tous les codes standard ZILOG Z80 sont supportés.

L'interface "Le HACKER" version 7.0 est le résultat de deux ans de travail et recherches par un team de super programmeurs franco-britanniques.

Le système opérationnel du HACKER est en français et réside entièrement à l'intérieur de l'interface. Le HACKER comprend aussi un port d'extension pour relier d'autres périphériques.

Un large manuel détaillé et explicatif en français accompagne le HACKER 7.0.

Il est évident que pour utiliser correctement le HACKER, il faut posséder certaines connaissances informatiques et savoir différencier un Z80 d'un camembert ! Dans le cas d'un CPC 6128, spécifiez si le bus d'extension de l'ordinateur est mâle ou femelle S.V.P.

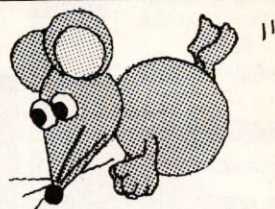
L'interface "LE HACKER"

professionnel 7.0 ne vaut que

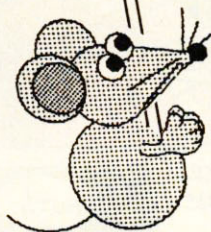
495,00 FF

port compris

(Pour expédition hors Europe ajouter 30 FF S.V.P.)



D'autres périphériques !
Nous distribuons les versions françaises des produits ROMBO :
Digitaliseurs (on dit aussi numériseurs), cartes d'extension ROM...
Téléphonez-nous !



FAITES CROIRE A VOTRE CPC 464 QU'IL EST UN CPC 6128 !

Vous possédez un CPC 464 avec lecteur DD11 et rêvez d'un CPC 6128... Plus la peine de jeter le 464 dans la poubelle du voisin et de dépenser une fortune ! Il vous suffit de vous procurer la **CARTE FO.DOS**

Encore une interface miracle de DUCHET Computers !

La Carte FO.DOS se branche en deux secondes à l'arrière du CPC 464 !

Aucune soudure ni connaissance en quoi que ce soit ne sont requises !

Vous pressez un interrupteur et votre CPC 464 fonctionne en mode 6128 avec toutes les commandes du 6128 à votre disposition. Finie la hantise d'avoir à définir les variables... Finies les frustrations des programmes qui ne "tournent" qu'avec les CPC 6128 ! Si vous avez certains programmes qui ne fonctionnent qu'avec un CPC 464, pas de problème, poussez l'interrupteur dans l'autre sens, et vous retournez en mode 464 !

La Carte FO.DOS offre tous les avantages des 464 et 6128 sans aucun de leurs inconvénients !

Pour les programmes énormes et gourmands en mémoire, rajoutez une extension mémoire DK TRONICS de 64K ou 256K et le bon vieux CPC 464 deviendra une machine professionnelle avec 128K ou même 320K de mémoire !

La Carte FO-DOS comporte un port d'extension pour relier d'autres périphériques.

La carte FO-DOS est accompagnée d'une notice explicative en français.

La **CARTE FO.DOS** ne vaut que

420,00 FF

port compris

(Pour expédition hors Europe ajouter 30 FF S.V.P.)

Le Hacker FO.DOS sont en stock et disponibles EXCLUSIVEMENT en vente par correspondance chez DUCHET COMPUTERS. Ils ne sont pas en vente dans les magasins.

Envoyez vite votre commande (en français) à :

DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA

ANGLETERRE - Tél. international + 44 - 291 625 780

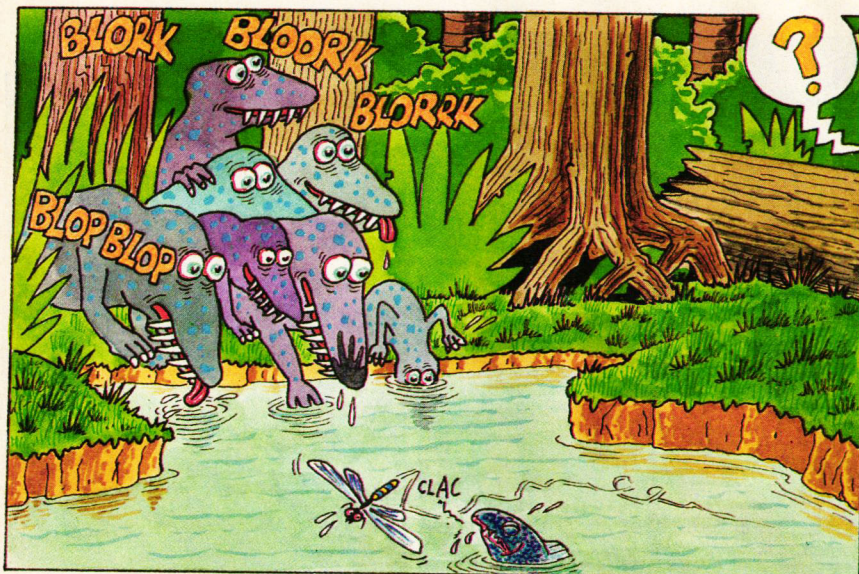
ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le monde entier

REGLEMENT A L'ORDRE DE "DUCHET COMPUTERS" par : • Mandat Poste International en Francs • Chèque personnel français bancaire ou CCP La Poste en Francs • EUROCHÈQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion) • CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque • Carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS (indiquez n° de carte et date de validité, mais n'envoyez pas la carte).



Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) + 44 291 625 780 de 8 h à 19 h

Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit.



PAUVRE CON!!!
TOUT ÇA POUR RIEN PARCEQUE
CE CRÉTIN CONFOND UN
GERBITOPEX ET UN NOKAWA!
JE DEVRAIS TE TUER !!!...

QUOI?!
NOUS SOMMES VENUS
ICI POUR RIEN? ET J'AI
PERDU MON FRÈRE
DOUDOUNE À
CAUSE DE CET
ABRUTI?...

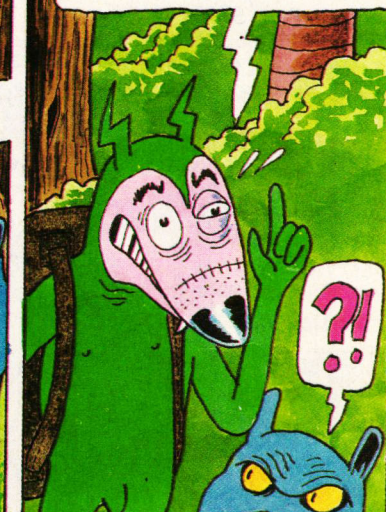
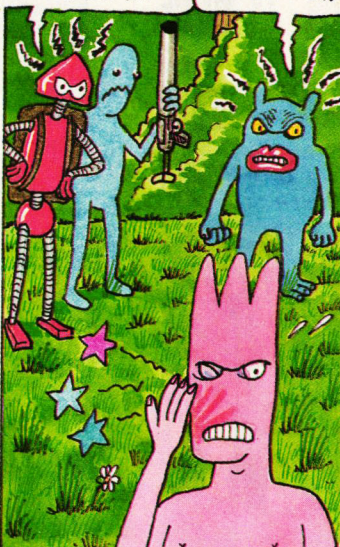
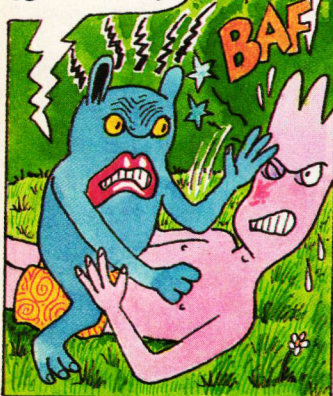
**RASSEMBLEMENT
ON RENTRE!!**

**BOSS!!
BOSS!!**
MILOS ET LES DEUX
ROBOTS ONT DISPARU !...
J'AI TROUVÉ LEURS SACS
À DOS PAR TERRE....
J'ARRIVE PAS À LES
RETROUVER....

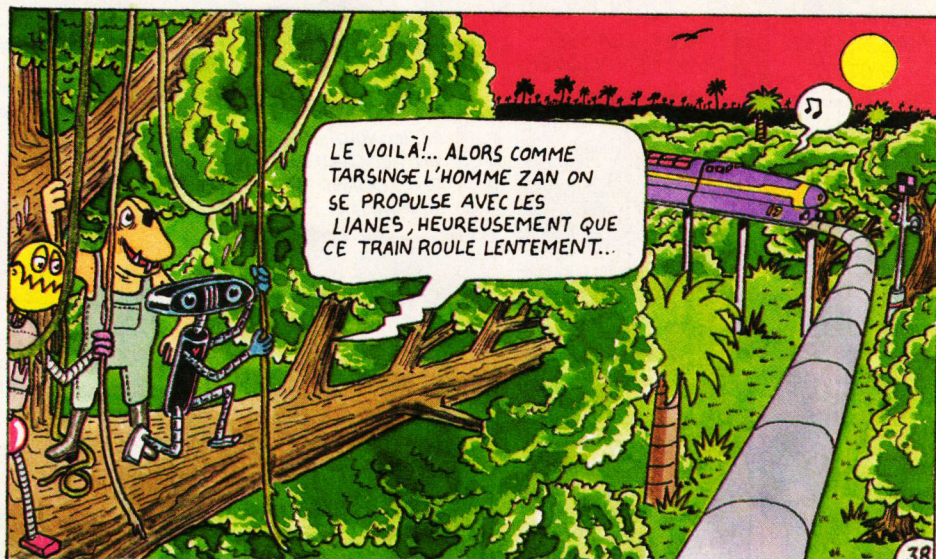
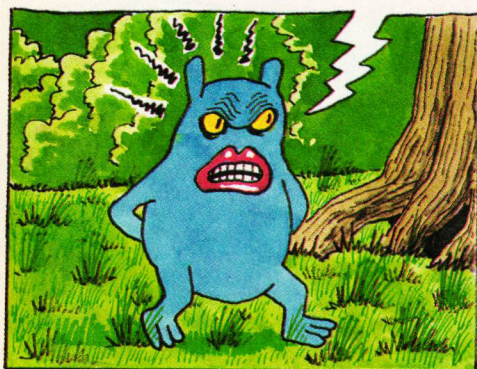
**BOSS!!... JE SAIS OÙ ILS
DOIVENT ÊTRE, ILS ONT
DÛ MONTER DANS LE
TRAIN, ILS VONT NOUS
DÉNONCER AUX GARDES-
CHASSE, C'EST SÛR!!!**

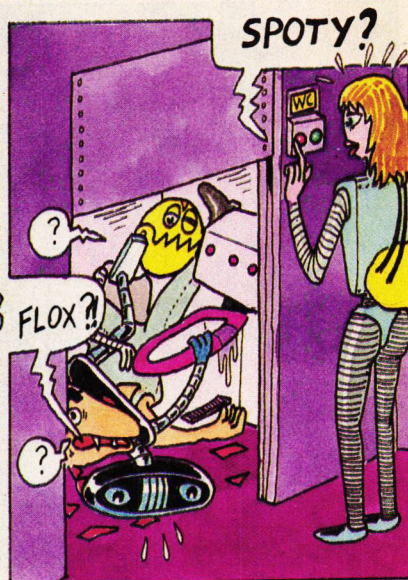
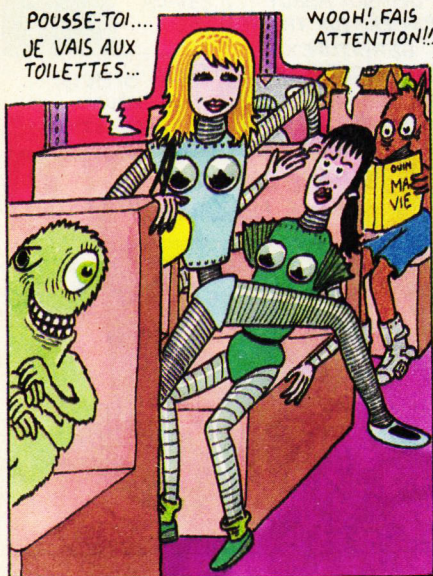
**PAS DE MA FAUTE BOSS,
J'Y CONNAIS RIEN EN
SOLOGIE.... AIE!!**

**ZOOLOGIE
CONNARD!!**



MILOS!... J'AURAIS DÛ M'EN MÉFIER
ET SPOTY J'AURAIS DÛ LE
TUER... NOKAPOFF ENVOIE
UN MESSAGE AU CAMP QU'ILS
VIENNENT NOUS CHERCHER AVEC
LE SPACE-JET. DIRECTION LA GARE
CENTRALE DE JARMILA.....

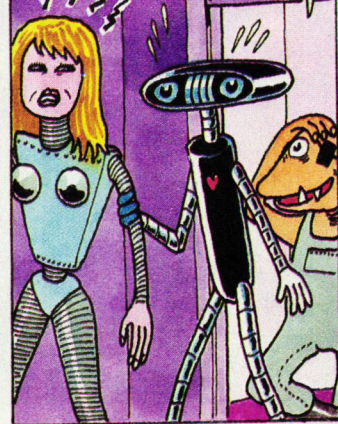




SPOTY!!! QU'EST-CE QUE TU FOUS DANS LES CHIOTTES AVEC CES DEUX TYPES?...
GROS DÉGUEULASSE!!
 AH.. JE COMPRENDS POURQUOI "MONSIEUR" SPOTY NE ME DONNAIT PAS DE SES NOUVELLES... SALAUD!!
 AH.. TU AS BIEN CHANGÉ...

... J'AI ÉTÉ PRISONNIER DES ALPHANES ET JE ME SUIS ÉVADÉ ET.....

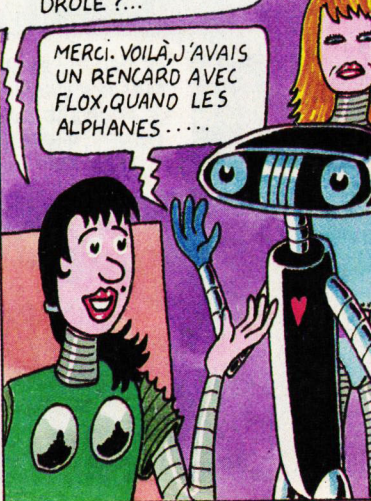
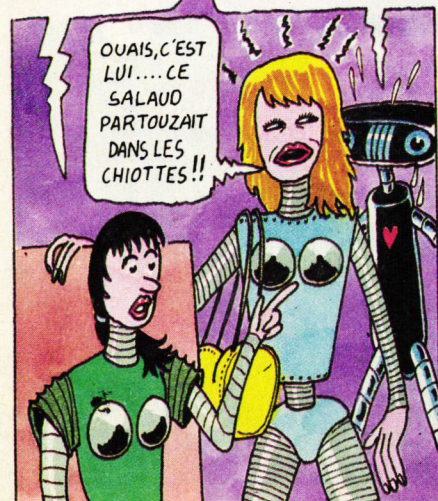
LAISSE TOMBER TON BARATIN... JE PÊTE MES PLOMBES!!



MAIS?... C'EST SPOTY!!...

FLOX... LAISSE-MOI T'EXPLIQUER...

LAISSE-LE S'EXPLIQUER FLOX, ÇA PEUT ÊTRE DRÔLE ?...



PENDANT CE TEMPS....



DOUBBLE DETENTE

Les puissances Soviétiques et Américaines se sont associées pour traquer un trafiquant de drogue Soviétique. Les deux détectives chargés de l'enquête, un Russe, un Américain, ont chacun de bonnes raisons pour capturer cet individu et vont affronter le terrible gang

"cleanheads", bagarres au poing, armes à feu et des courses en bus à vous en couper le souffle. La meilleure conversion de film à ce jour... toute en action avec des graphismes époustouflants... Cependant vous risquez de voir un peu rouge...



ZAC DE MOUSQUETTE,
06 740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU 93427145

ocean

A M S T R A D
A T A R I S T
A M I G A

© 1988 Carolco Pictures Inc. All Rights Reserved.

TM



**DEUX GOMMEUX COOL-UNE SITUATION
EXPLOSIVE-HUIT ADVERSAIRES
MEGALITHIQUES**



CBM 64/128 - C, D • SPECTRUM 48/128K - C, D
AMSTRAD - C, D
ATARI ST - D • AMIGA - D
U.S. GOLD LTD., S.F.M.I. BUREAU 816, TOUR C.I.T.
BP 64, 3 RUE DE ARRIVEE, 75015 PARIS.
TEL: 010 331 433 50675. FAX 010 331 40470852

